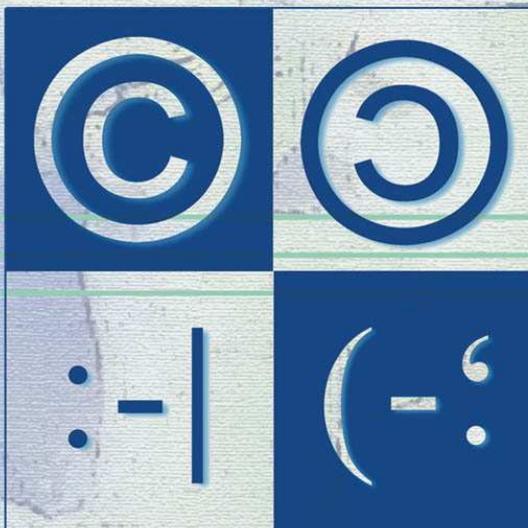
www.copyleft-italia.it
il sito italiano dedicato al copyleft

p r e s e n t a

copyleft & opencontent
l'altra faccia del copyright

con i testi e i commenti delle principali licenze freesoftware, open source e Creative Commons

© ɔ
:-| (-:

SIMONE ALIPRANDI

PRIMAORA

Con questo saggio si può disporre finalmente di
un testo completo e onnicomprensivo riguardante
la nuova cultura opensource e opencontent,
derivata dall'avvento rivoluzionario
di Internet e della multimedialità.
Si raccolgono gli elementi storici che hanno portato
la scienza informatica sulla strada
di GNU/Linux e del software libero in generale
e si commentano nel dettaglio i principi giuridici
nati o modificati da tale filosofia; inoltre - ecco l'aspetto
più originale dell'opera - si esaminano e ipotizzano i riflessi
che essa può apportare nell'ambito della creatività in senso più ampio
(manualistica informatica, editoria multimediale, musica...).
E' questo il panorama in cui si realizza la dicotomia
fra il copyright tradizionale e il suo più interessante
"figlio degenere": il copyleft, fenomeno che ormai si propone
come innovativo modello di gestione dei diritti di proprietà intellettuale
nell'attuale mondo multimediale e interconnesso.

Quindi era tutto fasullo
ciò che aveva sentito?
I pianti, i colori,
gli ostacoli e i sorrisi...

Nulla da dire al di là del confine:
solo ignoti idiomi e lenzuola di spine
che avvolgevano quel ritorno alla vita.

Tratto da “...e intanto crebbe fra pixel e pellicole”
(www.creattivismo.openlabs.it/arte-grafica)

INDICE

PREFAZIONE

L'intreccio fra IT e diritti di proprietà intellettuale (IPR-Intellectual Property Right) nella società contemporanea è sempre di più oggetto di attenzione da parte dei media e delle molte categorie professionali e sociali coinvolte a vario titolo. Mondo dell'editoria ed autori in primis (anche se l'universo degli autori potenziali sta mutando rapidamente rispetto allo scenario tradizionale), ma non solo: professionisti dell'IT, informatici, esperti di media digitali, oltre alla società civile rappresentano alcuni dei soggetti che devono oggi confrontarsi con tematiche fino ad ieri riservate agli esperti del diritto. Questi ultimi, dal canto loro, devono oggi tenere conto e conoscere aspetti tecnologici, legati ad Internet ed allo sviluppo della Società dell'Informazione, di cui tradizionalmente potevano ignorare l'esistenza nella loro attività.

Insomma lo scenario legato al tema dei "contenuti digitali" ed in particolare dei "contenuti in rete" è nuovo, complesso e riveste complessi aspetti di forte interdisciplinarità. Per questo dei punti di riferimento, di introduzione - ma non di banalizzazione - delle principali problematiche, di orientamento ed approfondimento sono importanti ed utili. Una tesi di laurea lungimirante, intrapresa quando il soggetto non era ancora così "caldo", è diventata qui un libro e fornisce alcune risposte alla domanda di informazione sul tema; se infatti per l'utente generico della rete necessitano introduzione ed inquadramento generale è anche vero che spesso l'utenza vuole, oltre alla fruibilità immediata, anche una definizione rigorosa e scientifica su temi così delicati.

Le caratteristiche principali della realtà dell'IT sono sempre di più complessità e pluridisciplinarità. Se fino a ieri un lettore poco o nulla sapeva delle licenze e dei diritti di autore, oggi l'utente della rete sempre più spesso si trova ad avere a che fare con terminologia e lessico tradizionalmente riservati solo dell'area del diritto. E questa considerazione vale anche per gli informatici, gli esperti di reti, i professionisti dell'IT. Quindi una introduzione chiara e fruibile non deve e non può sottrarre rigore nell'approccio e la trattazione deve suggerire elementi di stimolo all'approfondimento.

Viviamo in un mondo complesso e cultura oggi significa anche sapere affrontare e gestire la complessità senza averne paura.

*Giovanna Sissa**
(marzo 2005

** La dottoressa Giovanna Sissa è direttrice dell'Osservatorio tecnologico per la scuola (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca); www.osservatoriotecnologico.it.*

PRESENTAZIONE

Il testo che vado a presentare rappresenta la mia prima pubblicazione di tipo scientifico. Esso è il frutto di un'evoluzione lunga un anno e mezzo e segnata da tre grandi tappe. Ho iniziato ad occuparmi di questi argomenti per motivi di studio, quando nella primavera del 2003 il mio relatore (il prof. Ubertazzi dell'Università di Pavia) mi propose di scrivere una tesi in diritto d'autore intitolata "Open source e opere non software": era probabilmente fra le prime tesi italiane ad avere quel taglio, dato che fino a quel momento si era sentito parlare di open source quasi unicamente come fenomeno informatico.

Già dai primi convegni cui partecipai e dalle prime ricerche svolte su Internet, notai che l'istanza innovativa proposta dalla cultura freesoftware e opensource in fatto di proprietà intellettuale stava davvero contaminando tutto il mondo della comunicazione e della creatività. La tesi, che grazie a questo spirito piuttosto sperimentale mi coinvolse particolarmente, venne completata e consegnata nel dicembre 2003.

Dopo la laurea mi sembrò utile (e soprattutto coerente con quanto esposto nella tesi) diffondere il più possibile il frutto delle mie ricerche universitarie, per raccogliere i feedback di tutta la comunità. Dunque pensai di rimaneggiare l'opera, dandole un'apparenza meno formale e accademica, pur mantenendone la struttura e lo spirito; l'opera così ottenuta venne intitolata "L'altra faccia del copyright - diritto d'autore e copyleft nella cultura opencontent" e venne diffusa dal gennaio 2004 via Internet sotto licenza Creative Commons.

L'accoglienza della comunità opensource e di alcune frange del mondo accademico si rivelò piuttosto incoraggiante, così da farmi pensare ad un suo ulteriore aggiornamento e ad una sua pubblicazione cartacea da proporre eventualmente nella rete di vendita tradizionale.

Nel frattempo continuavo a tenermi in contatto con varie entità del mondo freesoftware e dell'editoria libera e a frequentare convegni ed eventi di sensibilizzazione, in cui mi sono trovato anche a compiere interventi come relatore. Questo periodo di tempo (che copre tutto il 2004) mi ha permesso di addentrarmi al meglio e più in concreto nelle problematiche di questo mondo, che tra l'altro si dimostrava in costante fermento ed evoluzione. Dunque se da un lato questa terza versione dell'opera è arrivata un po' tardi rispetto alle aspettative, per contro devo ammettere che tale dilatazione dei tempi mi ha permesso di trattare certi argomenti con una maggiore lucidità. Sapevo meglio di cosa stavo parlando e in più conoscevo meglio il pubblico a cui dovevo rivolgermi, che non era più quello meramente accademico ma era un pubblico frastagliato: imprenditori, ricercatori privati, operatori del settore, semplici curiosi.

E' per questo che l'opera (soprattutto nel capitolo quarto) denota ora un taglio più informativo e divulgativo, pur mantenendo tutte le argomentazioni di tipo scientifico-giuridico che l'hanno caratterizzata originariamente. In effetti la mia aspirazione (forse pretenziosa) era proprio quella di creare un'opera completa sul fenomeno copyleft come nuovo modello di gestione della

proprietà intellettuale in senso ampio, quindi non solo in ambito software ma anche nell'ambito dell'editoria e della comunicazione digitale. Anche la presenza in appendice delle principali licenze vuole perseguire lo scopo di fornire agli operatori del mondo della comunicazione (oltre che dell'informatica) un utile strumento di consultazione.

La struttura del saggio ha seguito un ordine logico e tradizionale: il primo capitolo descrive la dinamica storica e le radici ideologiche del fenomeno, dalle origini della scienza informatica fino ai giorni nostri; il secondo capitolo inizia ad entrare nel merito dell'analisi giuridica del fenomeno limitata all'ambito informatico, ovvero alla tutela dell'opera software e all'alternativa delle licenze copyleft; il terzo capitolo considera le nuove istanze del mondo delle comunicazioni e della creatività, facendo da trait d'union fra l'analisi in ambito informatico e quella negli altri ambiti (editoria multimediale, musica digitale, interconnessione telematica); il quarto capitolo presenta un'ampia carrellata esemplificativa dei principali progetti ad oggi conosciuti in fatto di filosofia opensource applicata alle opere non software; infine il quinto capitolo cerca di tirare le fila di questa presentazione, chiudendo il cerchio della riflessione giuridica e prospettandone potenziali sviluppi.

Il libro rappresenta in un certo senso la versione cartacea di un mio duplice progetto che comprende anche il sito www.copyleft-italia.it, nel quale si raccoglie tutta la documentazione e il materiale che è stato consultato durante la stesura; nello stesso tempo il sito, per la sua natura dinamica, fungerà da completamento e aggiornamento costante dell'opera, nonché da raccolta di feedback e commenti.

Auguro a tutti una buona lettura.

Simone Aliprandi
(febbraio 2005)

PREMESSE CONCETTUALI

IL CONCETTO DI OPENSOURCE. - Il termine composto "Open Source" deriva (pur indirettamente) dal mondo della programmazione informatica e sta ad indicare alcune caratteristiche tecniche del software: è quindi un concetto che necessita alcune conoscenze tecniche sui processi di progettazione dei programmi per calcolatore. Cercherò di fornire una basilare infarinatura per i più profani, consapevole del rischio di incorrere in goffaggini espressive agli occhi di un eventuale lettore tecnicamente esperto.

- IN SENSOPIÙ TECNICO. Soffermandoci dapprima sul senso più tecnico dell'espressione, bisogna spiegare innanzitutto una cosa: un programma non è altro che un insieme di istruzioni per far sì che il computer svolga determinate funzioni. Il computer "ragiona" in un sistema binario in cui ogni informazione deve essere codificata in una serie composta da sole due cifre: lo zero e l'uno. A seconda di come 0 e 1 vengono disposti e raggruppati abbiamo dei dati che possono essere riconosciuti ed elaborati dalla macchina.

La scienza informatica ha però creato diversi linguaggi che permettono di dialogare con la macchina senza dover inserire direttamente sfilze indeterminate e disorientanti di 0 e di 1. Perciò il programmatore scrive il programma in uno di questi linguaggi, dopo di che un altro programma (chiamato compilatore) trasformerà automaticamente durante l'istallazione le istruzioni in linguaggio binario rendendole così assimilabili da parte del computer. Nel gergo informatico si usa chiamare - per ragioni ora facilmente intuibili - il codice binario "codice oggetto", mentre il codice con cui è stato sviluppato il software "codice sorgente", il quale è comprensibile e modificabile a qualunque programmatore che conosca il determinato linguaggio informatico usato.

'Sorgente' in Inglese (la lingua madre dell'informatica) si traduce 'source' e sottintende in un'unica parola il sostantivo 'codice': è per questo che, per trasposizione, nel gergo corrente italiano è più facile trovare 'il sorgente', unendo un articolo maschile con un sostantivo femminile. Ai puristi della lingua italiana può sembrare un obbrobrio; ma dobbiamo ricordarci che ogni volta che leggiamo 'il sorgente' dobbiamo intendere 'il codice sorgente'. La traduzione letterale di 'open source' diviene dunque 'sorgente aperto' (e non 'sorgente aperta'). L'aggettivo 'open' sta a significare che il codice sorgente rimane accessibile a chiunque voglia intervenire sul programma, correggerne gli errori sorti durante la sua stesura, aggiornarlo, perfezionare le sue funzioni, oppure semplicemente studiarne i meccanismi e prendere spunto per altri programmi.

Come vedremo, la scelta di lasciare accessibile il sorgente era la prassi nei primi anni di vita della nuova scienza informatica; la tendenza man mano s'invertì quando le imprese produttrici di software iniziarono a irrigidire il sistema inserendo dei meccanismi di crittazione per i quali è invece molto difficile o impossibile intervenire sul programma. Tutto ciò ovviamente con lo scopo di massimizzare lo sfruttamento economico e facendo leva sul diritto d'autore e sui relativi diritti esclusivi.

- IN SENSO PIÙ AMPIO. Passando ora ad 'open source' in senso più ampio, per quanto riguarda il nostro ambito (meno tecnico) non è necessario un simile rigore; anzi, come vedremo più avanti, può risultare addirittura fuorviante. Per un approccio di tipo giuridico (idem per approcci di tipo economico o sociologico) è più congeniale usare la locuzione 'open source' per individuare un fenomeno, una filosofia, un movimento culturale. Appunto, un movimento basato sui principi (e sull'orgoglio) di coloro che potremmo chiamare i programmatori di prima generazione (gli indipendenti, gli hacker) e nato come reazione a quella tendenza ormai costante ad iper-tutelare le creazioni informatiche.

Nei prossimi capitoli illustrerò l'evoluzione e il fondamento di questi principi. Per ora però mi preme appunto sottolineare ai lettori che in quest'opera userò il termine 'open source' in senso ampio e a volte quasi decontestualizzato dalla sua matrice strettamente tecnica. Userò 'Opensource' (tutto attaccato e con la lettera maiuscola) per indicare appunto una rivoluzionaria filosofia di gestione e diffusione del software, pur consapevole che gran parte dei principi etici e giuridici su cui mi soffermerò saranno figli di diversi movimenti culturali, talvolta piuttosto lontani dal concetto convenzionale di 'open source'.

COPYLEFT E OPENCONTENT. - In questo saggio userò spesso anche le espressioni 'copyleft' e 'opencontent' come d'altronde si può intuire dal titolo dell'opera. Premetto che, nonostante sia consapevole del significato originario del termine 'copyleft' (come d'altronde descritto nel capitolo secondo), ho preferito usarlo in un'accezione più ampia, cioè ad indicare tutta la fenomenologia legata alla rivisitazione degli stereotipi tradizionali del copyright. Quindi 'copyleft' nel senso di nuova forma di copyright, nuovo modello di gestione dei diritti d'autore, e non semplicemente come clausola di conservazione dei diritti dell'utente derivanti dalle licenze tipo GPL.

Il termine 'opencontent' pare celare meno insidie semantiche, poiché non è altro che un neologismo nato dall'unione dell'aggettivo 'open', diventato ormai sinonimo di libera condivisione delle conoscenze, e del sostantivo 'content' che vuole individuare tutta la sfera di opere svincolate da una funzionalità tecnica, come invece è per il software. In pratica è un sorta di equivalente di 'opensource' in ambito non software.

Ad ogni modo, si comprenderanno meglio queste sottigliezze terminologiche proseguendo nella lettura dell'opera.

CAPITOLO PRIMO
DINAMICA STORICA DEL FENOMENO COPYLEFT

INTRODUZIONE. - Prima di iniziare la ricostruzione storica è il caso di fare una precisazione: sfatando una credenza diffusissima, da qui in poi si parlerà spesso di *hacker* e di *hacking*[1], senza però alludere alle pratiche di pirateria informatica. Si tratta infatti di un concetto che esula da qualsivoglia connotazione negativa e che nasce in un mondo ben lontano da quello evoluto e interconnesso in cui possono pavoneggiarsi i veri pirati informatici. Un hacker, nell'accezione originaria di questo neologismo, è solo e semplicemente un esperto di informatica a cui piace programmare, che lo fa non con intenti di profitto ma per una sorta di irrefrenabile passione, quasi per vocazione[2]. Come potremo dimostrare nel capitolo, la comunità hacker ruota attorno addirittura ad una ferrea etica, che poi vedremo riverberarsi anche sulle problematiche di copyright e proprietà intellettuale che qui ci interessano principalmente. Al nostro concetto di pirata informatico, ovvero colui che prova compiacimento e autoaffermazione danneggiando ('*crackando*') i più disparati sistemi informatici, si addice maggiormente il neologismo *cracker*[3].

1. LE RADICI STORICHE. - Nell'esperienza comune, si tende a far coincidere la cosiddetta rivoluzione informatica e telematica con un evento pressoché improvviso che ha investito il mondo nel giro di qualche anno. Questo è la sensazione che si ha se per rivoluzione informatica intendiamo l'ingresso nelle nostre case dei primi Personal Computer e se per rivoluzione telematica intendiamo la diffusione capillare della comunicazione via Internet. Si può considerare infatti che il primo dei due fenomeni si sia verificato nell'arco del decennio a cavallo fra gli anni 80 e gli anni 90, mentre il secondo invece ci pare ancora più fulmineo dato che è esploso negli ultimi anni 90 in contemporanea con una escalation di innovazioni su tutti i fronti della comunicazione multimediale (telefonia mobile, TV digitale…).

Tuttavia basta documentarsi sulla storia del movimento hacker[4] per uscire facilmente dall'alone di mistero e leggenda che spesso avvolge la genesi dell'informatica come scienza e come nuova cultura. Ci si rende conto di come il processo di "infiltrazione", che la tecnologia dell'intelligenza artificiale ha operato nelle abitudini di vita di noi tutti abbia radici ben più profonde, da non poter essere assimilato ad una sorta di moda esplosa nelle nuove generazioni.

Per prima cosa dobbiamo considerare che i primi calcolatori (a valvole e - solo poi - a transistor) comparvero già nei primi anni 50[5]; ovviamente, si trattava di congegni mastodontici con limitatissime funzioni, che rimasero operanti a livello di università e centri militari e rappresentavano ancora una fase sperimentale della scienza informatica.

Senza soffermarci eccessivamente sui primi momenti dell'evoluzione tecnologica, si potrebbe porre la prima pietra miliare del fenomeno che ci interessa nell'anno 1969, anno in cui la prima ristretta comunità hacker venne costretta (dalla rivoluzione culturale in atto in quel periodo) ad uscire dal suo originario isolamento nelle università e nei centri di ricerca e ad affacciarsi al

mondo reale. In quell'anno infatti vide la luce il sistema operativo Unix[6], grazie al lavoro di uno sviluppatore dei laboratori Bell: Ken Thompson, personaggio appartenente appunto a questa prima generazione di hacker[7]. Unix era il primo sistema operativo sviluppato in linguaggio C (un particolare linguaggio di programmazione) e non in linguaggio macchina (binario) ed era il primo a realizzare l'idea di portabilità e compatibilità. Prima di Unix, cioè, ogni computer necessitava un apposito sistema di software (sistema operativo + programmi vari); ogni volta che la macchina veniva aggiornata o sostituita era necessario riprogettare gran parte del sistema software. Grazie a Thompson invece il ruolo del software si fece più dinamico e più facilmente gestibile, indipendentemente dal supporto hardware su cui era installato; fu dunque possibile affacciarsi su un mercato dell'informatica decisamente più ampio ed elastico.

Il 1969 è inoltre l'anno in cui furono collegati per via telematica i nodi dei centri di ricerca informatici di quattro grandi università statunitensi (Los Angeles, Santa Barbara, Stanford, Utah): nacque così ARPAnet, riconosciuta da tutti come l'effettivo embrione dell'Internet dei nostri tempi[8].

Si passa poi, con l'inizio degli anni 70, ad una seconda generazione di hacker fedele ai principi etici originari, ma interessata più che altro alla diffusione del mezzo su cui amavano operare. Il loro obbiettivo era quello di fare uscire lo strumento 'computer' dai grandi centri di ricerca, per renderlo più familiare alla grande massa degli utenti; si impegnavano affinché le apparecchiature fossero più piccole, maneggevoli ed economiche[9]. In questo periodo apparvero i primi computer in kit di montaggio: apparecchi piuttosto spartani venduti ad un prezzo base di 397 dollari e contenenti i primi processori Intel. E' sempre in questo periodo che si cominciò a sentir parlare di Bill Gates (il magnate di Miscrosoft) il quale ebbe il merito assieme a Paul Allen di aver utilizzato efficacemente il linguaggio Basic per rendere più semplice il funzionamento dei computer Altair.

Nacque dunque nei primi anni 80 il concetto di personal computer, sicuramente grazie all'impegno degli hacker nel "liberare l'hardware", ma anche per ben più venali interessi economici da parte delle imprese che iniziarono a "sentire odore di affari". La International Business Machine infatti mise sul mercato il suo primo computer da tavolo chiamato appunto IBM-PC[10] e in contemporanea la stessa scelta di marketing venne compiuta dalla Apple e dalla Atari. IBM adotta inizialmente una politica aziendale piuttosto "illuminata", cercando di incoraggiare la diffusione e lo sviluppo del software e stimolando la collaborazione di altre importanti imprese[11], come la Microsoft che realizzò il sistema operativo per i nuovi computer: il sistema MS-DOS (tuttora utilizzato nei nostri PC).

In tal modo, quello strano aggeggio dotato di schermo e tastiera cominciava a fare capolino negli arredi delle case e degli uffici di tutto il mondo e in molti casi dovette "svilire" la sua funzione, essendo sfruttato come gioco e passatempo invece che come strumento di calcolo. In questo modo una massa di persone inesperte si trovò ad utilizzare giochi e software senza essere in grado di capire (o senza nemmeno voler capire) di cosa effettivamente si trattasse e di come fossero stati sviluppati, scegliendo i prodotti in base alla pubblicità o semplicemente affidandosi a pacchetti standard.

Una conseguenza logica di questa espansione a macchia d'olio: più gli utenti divenivano

numerosi e più questa terza generazione di hacker risultava frazionata e composita. Non più solo lo zoccolo duro degli studiosi di informatica e di tecnologia, ma anche una sempre più numerosa schiera di curiosi, ai quali era però difficile trasmettere in modo completo e autentico certi principi etici nati in una sorta di ristretta casta. Si arrivò così ad uno scenario abbastanza simile ai giorni nostri, in cui gli utenti si dividevano in varie macro-comunità rese compatte, più che da i principi, dagli usi che facevano del PC e collegate dalla prima vera e propria Internet (come la si intende oggi): i vecchi fedelissimi dediti alla libera ricerca, coloro che usavano il PC negli uffici quindi per lavoro, gli appassionati dei giochi con la loro smania di scambiarsi trucchi e versioni aggiornate…

2. LINEAMENTI DELLA CULTURA HACKER. - Soffermiamoci ora sugli aspetti più rappresentativi della etica hacker fin qui solo accennati. E' in effetti fondamentale capire come siano stati proprio questi principi di "filosofia sotterranea" ad influire maggiormente sulle nuove istanze in fatto di copyright del software (e di riflesso delle opere non software). E nei capitoli seguenti avremo varie occasioni per dimostrarlo.

I punti cardini di quella che sembra configurarsi come una 'metasocietà' (nel senso di società nella società) sono principalmente i seguenti:

- libertà di accesso alle risorse, siano esse intese come accesso alle informazioni, ai dati, oppure come accesso alle macchine e ai relativi componenti tecnologici necessari al loro miglior funzionamento;
- condivisione delle conoscenze e degli strumenti;
- cooperazione ed unità nella realizzazione dei progetti utili alla comunità: vedremo infatti come scismi, defezioni e biforcazioni in sotto-progetti vengano sempre visti di cattivo occhio e osteggiati sia per ragioni pratiche, sia (spesso) per una questione puramente ideologica;
- semplificazione sia a livello tecnico sia a livello burocratico, che ovviamente va di pari passo con ottimizzazione delle risorse (raggiungere il massimo risultato impiegando la soluzione più semplice e meno dispendiosa);
- creatività: la progettazione, conoscenza (e in certi casi manomissione) dei sistemi informatici è considerata un'arte e quindi ogni operazione deve essere compiuta con stile e originalità;
- onore e credibilità: tutti i cardini etici fin qui citati sono poi amalgamati da un grande senso dell'onore, della reputazione, della rispettabilità che pervadono la comunità hacker; le varie sotto-comunità e i singoli progetti infatti hanno un loro leader il quale si è guadagnato la credibilità con i meriti e l'anzianità; non mancano gli opinion-leader ovvero gli ideologi dell'hacking i quali si distinguono per carisma e capacità comunicativa e si fanno perciò portavoce della comunità e catalizzatori di attenzione.

Ovviamente una simile organizzazione non può che dotarsi di un proprio linguaggio originale formatosi con anni di strambe etimologie e distorsioni linguistiche (tratte il più delle volte da termini tecnici) e dal quale in questi primi paragrafi ho mutuato molte espressioni: uno slang caratteristico di matrice quasi totalmente "American-English" che si distingue per la sua insostituibile efficacia[12].

Non bisogna inoltre dimenticare lo spirito che da sempre contraddistingue le azioni di hac-

king: ovvero quello spirito ironico e dissacratorio che fa apparire spesso come goliardiche anche le incursioni più fastidiose.

3. LA LOGICA DEL PROFITTO. - Abbiamo già visto con quale facilità e rapidità l'informatica, da elitaria scienza al servizio del progresso, si sia trasformata in un grande business al quale appunto l'imprenditoria statunitense (prima, e poi anche mondiale) non abbia saputo rinunciare. Gli investimenti sono massicci e il margine di profitto può solo aumentare vertiginosamente con gli anni; perciò le imprese che si affacciano su questo mercato diventano istintivamente gelose dei propri sforzi e ricorrono sempre più spesso alle tutele che il diritto industriale (copyright e brevetti) prevede[13]. E ciò è ben possibile che avvenga senza che nessuno degli utenti comuni (quelli a cui quel mercato si rivolge) gridi allo scandalo per il soffocamento dei canoni di libertà e condivisione che aveva caratterizzato per gli scorsi decenni l'evoluzione del software. Nel pieno del boom degli anni 80, nessuno degli acquirenti dei primi PC si preoccupa di quanto lavoro di progettazione collettiva nel corso dei decenni precedenti stia dietro i giochi e le applicazioni che maggiormente utilizza.

Si verifica, com'è prevedibile, un progressivo sovvertimento di quanto ereditato dalla tradizione hacker: quantità invece di qualità, controllo invece di libertà, profitto invece di personale dedizione, divisione invece di cooperazione, segretezza invece di condivisione. Nasce quindi da una costola della figura dell'hacker autentico la figura del programmatore professionista il quale svolge le stesse funzioni tipiche dei suoi predecessori, ma essendo inquadrato nella gerarchia aziendale e non essendo più unico padrone delle proprie creazioni informatiche.

Come la Ragusa sottolinea giustamente "La speranza che con la diffusione dei computer si sarebbe anche diffuso il sogno hacker, si rivelò pura utopia."[14].

4. LA CROCIATA DI STALLMAN. - Avevamo sospeso la nostra ricostruzione storica ai primi anni 80, con l'avvento del personal computer e del nuovo mercato (non più di nicchia) che va ad accaparrarsi. E' proprio in questo periodo che appunto si innesta l'opera di Richard M. Stallman: abile ed esperto programmatore indipendente, appartiene a quella prima generazione di hacker e ne rappresenta lo stereotipo integerrimo e incontaminato. Questo suo essere un uomo 'tutto d'un pezzo' è la caratteristica che da un lato gli permette di potersi innalzare a massimo portavoce della comunità hacker di quel periodo, ma dall'altro - come vedremo - gli causa alcuni problemi di convivenza nella gestione dei progetti concreti (soprattutto quelli rivolti al mondo dell'impresa).

Nel 1983 egli è il primo ad avvertire repulsione per quel nuovo modello d'informatica che andava a configurarsi[15]; ed è il primo a muoversi concretamente e visibilmente nella direzione del risveglio delle coscienze di coloro che l'informatica l'avevano simbolicamente partorita. All'epoca egli poteva già vantare (oltre ad una laurea in fisica *cum laude*) una decina d'anni d'esperienza come programmatore, dato che già nel 1971 era stato assunto nel laboratorio di Artificial Intelligence (AI lab) del Massachusetts institute of technology (MIT). In quegli anni aveva avviato la prassi di distribuire gratuitamente e liberamente i suoi programmi, incoraggiando chiunque a modificarli e migliorarli[16]: fu questa la sorte dell'Emacs, il diffusissimo program-

ma *editor* di testi da lui stesso creato, che portò alla genesi della "Comune di Emacs", una specie di catena di utenti che avevano come unico obbligo quello di diffondere a loro volta liberamente le modifiche apportate[17].

E' ben intuibile ora come mai un personaggio del genere abbia messo in atto la più ferrea ribellione contro i nuovi criteri di diffusione del software: di fronte allo scorrere inevitabile di quegli eventi, Stallman si sentiva l'ultimo vero hacker sopravvissuto al cambiamento del suo habitat naturale. Sempre nel 1983 decide dunque di abbandonare il MIT, per dedicarsi a lungimiranti progetti personali che tenessero in vita lo spirito hacker a cui tanto era affezionato: primo fra tutti, la realizzazione di un sistema operativo di tipo Unix che fosse svincolato dall'impostazione esclusiva del copyright tradizionale e quindi distribuibile liberamente. Nasce così il Progetto GNU, acronimo ricorsivo che sta per Gnu's Not Unix (Gnu non è Unix) con un'espressa vena di antagonismo e di sfida: progetto che appunto avrebbe dovuto coinvolgere migliaia di irriducibili e condensare nel nuovo sistema operativo le conoscenze e gli sforzi condivisi.

Ovviamente tutti i potenziali "adepti" avrebbero dovuto poter avere un punto di riferimento unico che si facesse portavoce e mecenate dell'impresa; compare così, sempre per opera di Stallman e sotto la sua stretta supervisione, la Free Software Foundation: un'organizzazione noprofit mirata alla raccolta di fondi, al coordinamento dei progetti e alla sensibilizzazione del popolo dell'informatica. Nei primi anni di vita entrambi i progetti (che si potrebbero considerare come due manifestazioni di un'unica realtà) faticarono ad ingranare, a causa della già accennata situazione di frammentazione della comunità degli informatici.

Le cose cambiarono invece con la raggiunta maturazione della rete telematica: quando infatti Internet verso la fine degli anni 80 iniziò a connettere stabilmente un numero cospicuo di utenti, il messaggio della Free Software Foundation (FSF) poté raggiungere gli hacker di vecchio stampo sparsi per il mondo, che erano rimasti anch'essi disorientati e isolati dal cambiamento. Il seme della rivoluzione (anzi, della contro-rivoluzione[18]) 'scongelato' - per così dire - da Stallman dopo un periodo di ibernazione, poteva infatti trovare solo nelle coscienze dei singoli appassionati (e non certo nelle lobbies di potere dell'imprenditoria tecnologica) il terreno fertile di cui aveva bisogno per svilupparsi.

5. LE DIFFICOLTÀ DA SUPERARE. - Si ricominciò così a recuperare lo spirito di condivisione tipico dell'etica hacker e ad applicarlo alla realizzazione del nuovo sistema operativo libero GNU. Stallman escogitò un meccanismo atipico di copyright basato su particolari licenze, chiamato appunto copyleft, con il quale costringeva chiunque volesse apporre modifiche al software distribuito liberamente dalla FSF a ridistribuirle altrettanto liberamente. Ciò significava - come già spiegato - mantenere in ogni operazione l'accessibilità del codice sorgente.

Si innescò quindi un continuo flusso di versioni via via più aggiornate delle componenti del software tra i programmatori di tutto il pianeta che decidevano di impegnarsi nel progetto GNU e accettavano i suoi principi.

Il sito della FSF, quello del Progetto GNU e quello personale di Stallman[19] iniziarono a riportare (e riportano tuttora) molto materiale di matrice ideologica[20], in cui si esternavano i cardini di tale filosofia e si mettevano all'indice tutti i progetti e i soggetti che si muovevano in senso

opposto. Stallman, nei suoi scritti e nelle sue (numerose quanto eccentriche) apparizioni a convegni e conferenze, amava parlare di software libero proprio per marcare la contrapposizione con il software proprietario e la distorsione di ideali che quest'ultimo aveva comportato. Era palese l'intento propagandistico della scelta terminologica rivolto ad una 'fauna' composita e frammentaria; agli occhi degli hacker di prima generazione, infatti, l'aggettivo 'libero' poteva sembrare decisamente pleonastico: il loro software, d'altronde, lo era sempre stato[21]. Guai a chi usava altri termini e a chi cercava di ammorbidire i toni del confronto! Stallman è forse colui che più di tutti inorridirebbe se sapesse che su queste pagine il suo pensiero è spesso riportato in riferimento alla più ampia "cultura opensource" invece che più strettamente al mondo del "free software"[22].

Questa totale integrità morale, unita ad una personalità alquanto egocentrica e insofferente, hanno fatto di Stallman una sorta di ideologo-quasi-profeta, idolatrato per certi versi, ma spesso osteggiato come interlocutore o nella messa in pratica dei progetti comuni e per alcuni destinato ad un inevitabile auto-isolamento[23].

Nonostante il mercato del software proprietario in vertiginosa espansione provocasse un progressivo soffocamento di risorse e possibilità, il progetto proseguiva in modo anche piuttosto soddisfacente; ma presto avrebbe pagato lo scotto della sua congenita frammentarietà. Il repertorio di applicazioni prodotto con il metodo del copyleft era decisamente ampio e ben funzionante; ma non si poteva ancora parlare di un sistema operativo completo poiché non era ancora disponibile un vero e proprio kernel. Il kernel è - in parole molto povere - il 'nucleo' del sistema operativo, l'insieme di informazioni che permettono alla macchina di 'fare girare' correttamente l'intero sistema operativo, rendendolo completamente indipendente da altri software. Senza di esso, invece, il sistema operativo GNU non poteva far altro che appoggiarsi su una piattaforma di software proprietario (di tipo UNIX), beffando così gli intenti ideologici e dimostrativi del progetto. Tale grossa pecca dipendeva proprio dalla difficoltà di amalgamare un lavoro così composito e di coordinare una squadra tanto indefinita e mutevole di sviluppatori.

6. LA SVOLTA DI LINUX. - Per un risultato completo e perfetto - pensavano probabilmente gli stessi volontari del progetto GNU - c'era bisogno di un certo grado di controllo e centralizzazione del lavoro; un lavoro colorato di una certa solennità, simile all'opera di un geniale architetto nel realizzare una grande cattedrale. Questo era ciò che molti credevano, probabilmente anche gli stessi artefici del progetto GNU. Eppure nel 1991 giunse il miracolo[24]; un miracolo che però non derivava dalla cattedrale in costruzione ma proprio da quel grande bazar che era la ridistribuzione libera. In quell'anno, infatti, un giovane studente d'informatica dell'Università di Helsinki cominciò a sviluppare un kernel Unix-compatibile usando un kit di strumenti software della Free Software Foundation[25]: si chiamava Linus Torvalds e il suo 'figlio prediletto' fu chiamato - la leggenda vuole per un errore casuale - Linux. Come lo stesso Stallman fa notare, "attorno al 1992, la combinazione di Linux con il sistema GNU ancora incompleto produsse un sistema operativo libero completo [...]. E' grazie a Linux che oggi possiamo utilizzare una versione del sistema GNU"[26]. Come prevedibile, il guru della FSF prosegue precisando che appunto il nome corretto del sistema dovrebbe essere GNU/Linux[27], per rendere il giusto

merito a tutte le camicie sudate dalla folta schiera di sviluppatori che hanno preparato il terreno a Torvalds.

Raymond sottolinea dal canto suo come il *quid pluris* apportato da Linux fosse non tanto a livello tecnico quanto a livello sociologico. Vista l'efficacia delle sue parole in proposito, è il caso di riportare gli stralci più emblematici dei due articoli presi in esame.

> "La caratteristica fondamentale di Linux, tuttavia, non era tanto tecnica quanto sociologica. Fino allo sviluppo di Linux, era pensiero comune che qualsiasi software complicato come un sistema operativo, dovesse essere sviluppato in modo attentamente coordinato da un ristretto gruppo di persone ben collegate tra di loro. Questo modo di operare era, ed è tuttora, tipico sia del software commerciale che delle grosse cattedrali di freeware costruite dalla Free Software Foundation negli anni '80 [...].[28]
> Rimasi non poco sorpreso dallo stile di sviluppo proprio di Linus Torvalds: diffondere le release [= versioni, n.d.r.] presto e spesso, delegare ad altri tutto il possibile, essere aperti fino alla promiscuità. Nessuna cattedrale da costruire in silenzio e reverenza. Piuttosto, la comunità Linux assomigliava a un grande e confusionario bazar, pullulante di progetti e approcci tra loro diversi [...]."[29]

Gli stessi concetti sono ripresi con maggiore sintesi nella ricostruzione storico-biografica compiuta da Sam Williams:

> "I programmi GNU sembravano "cattedrali", monumenti all'etica hacker, impressionanti, pianificati in modo centralizzato, costruiti per durare nel tempo. Linux, d'altra parte, era più simile a 'un grande bazar vociante', un programma sviluppato grazie alle dinamiche sciolte e decentrate offerte da Internet.
> Linux (anche se era solo la punta dell'iceberg) divenne così la prima vera e concreta dimostrazione al mondo intero che la comunità hacker e il movimento per il software libero non era solo uno scoordinato gruppo di visionari idealisti e che le cose potevano realmente (e drasticamente) cambiare."[30]

7. IL SOFTWARE LIBERO COME NUOVO MODELLO DI BUSINESS. - Nell'arco di pochi anni la stampa (non più solo settoriale) cominciò a puntare i suoi riflettori su questo fenomeno che si espandeva a macchia d'olio quanto più si diffondeva l'uso di Internet. L'imprenditoria (prima quella più piccola e indipendente, poi anche quella grande e di rilievo) iniziò a cogliere gli aspetti di business che potevano celarsi dietro questa rivoluzione.

Bisogna ricordare che lavorare nell'ambito del software libero non significa fare del puro volontariato o rifiutare a priori ogni forma di commercializzazione: lo sottolinea tutta la saggistica di matrice economica che si occupa di marketing e distribuzione del software[31]; e lo gridano a grande e unanime voce gli ideologi del software libero, primo fra tutti Stallman in persona[32]. Il software libero come modello di business si presentava al mondo degli affari non solo come un pericoloso nemico da contrastare ma anche come un'allettante valvola di sfogo

per un nuovo orizzonte di sviluppo.

Anche se in quell'ambito non si poteva più fare affidamento sul profitto derivato dalla vendita dei pacchetti 'chiusi' di software proprietario, si prospettava tutta una gamma di servizi collegati che comportavano guadagni sì meno massicci, ma anche più elastici, più duraturi e accompagnati da un taglio netto sulle spese di produzione e di distribuzione; garantendo inoltre un'alta qualità del prodotto. Tali servizi andavano dalla manutenzione del software, al suo periodico aggiornamento, ma soprattutto alla sua *customizzazione*[33]: un anglicismo (traducibile forse con 'personalizzazione') per indicare l'operazione di forgiare su misura il software, con il potenziamento delle funzioni che servono maggiormente al singolo utente[34]. D'altronde, Bruce Perens sostiene argutamente che "i produttori che non rendono Open Source i loro programmi trovano difficile competere con chi lo fa, dal momento che gli utenti imparano ad apprezzare quei diritti che avrebbero dovuto sempre essere loro."[35]

Nel 1998 un fulmine al ciel sereno illuminò i volti di quella comunità emergente: la Netscape (importante impresa statunitense di software) decise di diffondere il suo prodotto di punta (il browser Navigator) sotto i parametri dell'Opensource[36]. Una mossa abbastanza inaspettata che fu un grande segnale che i tempi erano maturi.

8. UNA CONTROVERSA QUESTIONE DI LIBERTÀ. - Era giunto quindi il momento di fare il grosso passo: ovvero, uscire dal mercato pur ampio ma comunque sotterraneo della comunità hacker e affacciarsi sul vero mercato mondiale dell'informatica e iniziare la battaglia a tutto campo contro i colossi del software proprietario. Era un passo pieno di insidie, dato che, uscendo allo scoperto, era più difficile mantenere incontaminati i principi etici e tecnici che per decenni avevano accompagnato il movimento per la libertà nel software; diventava anche più facile che si formassero ingombranti interessi economici e inopportune divisioni all'interno di quell'immenso gruppo di lavoro.

Per di più era necessario riuscire a far digerire il concetto di software libero[37] alle imprese nuove possibili finanziatrici, rendendolo tangibilmente appetibile ed epurandolo da ogni scomoda componente ideologica e propagandistica. A ben vedere, il principio che 'free software' potesse andare d'accordo con 'investimento proficuo' circolava più facilmente nelle facoltà di economia piuttosto che nei consigli di amministrazione: questo per dire che il passaggio dalla teoria accademica/filosofica alla pratica delle effettive strategie di marketing non fu decisamente automatico.[38]

Ad incutere diffidenza nelle alte dirigenze era l'ancoraggio indissolubile (a volte anche solo subconscio) che sussisteva fra l'idea di software libero e l'idea di gratuità e non-commerciabilità del prodotto, con l'aggiunta di una certa riluttanza verso il mantenimento di tutto l'apparato etico che ne stava dietro. Non dobbiamo dimenticare che in inglese la parola 'free' mantiene i due significati di 'libero' e di 'gratuito'; se 'sugar free' vuol dire 'senza zucchero' (lett. libero da zucchero), 'free entry' vuol dire 'ingresso gratuito' (lett. ingresso libero)[39]. Ma la scelta dell'aggettivo 'free' non era stata compiuta per leggerezza; anzi, Stallman all'epoca dei primi progetti GNU voleva proprio sottolineare - con scopi appunto altamente propagandistici - la doppia implicazione di libertà e gratuità. Anche in questo caso sono le parole del diretto interessato

(scritte nel 1996) che ci aiutano ad inquadrarne al meglio la posizione assunta, oltre che a cogliere con maggior chiarezza alcuni aspetti particolari del problema:

> "Molta gente crede che lo spirito del progetto GNU sia che non si debba far pagare per distribuire copie del software, o che si debba far pagare il meno possibile: solo il minimo per coprire le spese. In realtà noi incoraggiamo chi ridistribuisce il software libero a far pagare quanto vuole o può. [...]
> I programmi liberi sono talvolta distribuiti gratuitamente, talvolta ad un prezzo consistente. Spesso lo stesso programma è disponibile in entrambe le modalità in posti diversi. Il programma è libero indipendentemente dal prezzo, perché gli utenti sono liberi di utilizzarlo. Programmi non-liberi vengono di solito venduti ad un alto prezzo, ma talvolta un negozio vi darà una copia senza farvela pagare. Questo non rende comunque il software libero."[40]

Ora, invece, per fare quel passo decisivo nel mondo del marketing era necessario ammorbidire i toni: non c'erano dubbi. Simili precisazioni puramente teoriche da parte della FSF non erano sufficienti.[41]

Fu in questo frangente che però emerse nel modo più palese l'integrità morale e la cocciuta coerenza di Stallman, peculiarità a cui abbiamo già fatto cenno. Nonostante gli inviti da parte di tutti i grandi personaggi che stavano lavorando al progetto, egli fece mostra in tutte le occasioni ufficiali (conferenze e 'summit') di non volerne nemmeno parlare. Il concetto di libertà[42] era sacro ed intoccabile e andava mantenuto con tutte le sue sfaccettature; sarebbe stato il mondo degli affari a doversi adeguare e a trovare altre vie per sensibilizzare i nuovi potenziali clienti/utenti. "Stallman è in stallo" mi ricordo che recitava emblematicamente il titolo di un articolo a firma di Simson Garfinkle[43], probabilmente a segnalare come l'intransigenza dell'hacker per antonomasia lo stesse effettivamente portando ad un progressivo isolamento.

9. LA TEMUTA DIVISIONE. - Alcuni personaggi di rilievo che si erano imbarcati in questo progetto, iniziarono a muoversi per predisporre tutto affinché la nave arrivasse in porto eventualmente anche senza il benestare di Stallman. I nomi che maggiormente destano attenzione sono quelli di Tim O'Reilly, editore di manuali informatici, e soprattutto Eric Raymond, attento osservatore della cultura hacker e grande personalità all'interno della comunità. Entrambi avevano da poco collaborato, assieme a Linus Torvalds, al progetto di 'liberazione del sorgente' di Netscape Navigator, creando una famosissima licenza (la MPL, Mozilla Public License) alternativa a quella redatta da Stallmann per la distribuzione dei prodotti GNU (la GPL, General Public License). La MPL era risultata più funzionale al caso Netscape (oltre che epurata da componenti ideologiche) ed era parsa subito ben accetta alla comunità hacker mondiale. Sull'onda di questo successo Raymond, O'Reilly e altri opinion leaders crearono un gruppo di lavoro per riuscire ad escogitare la congeniale chiave con cui presentarsi alle imprese e accedere così al mercato.

L'avvento del kernel Linux aveva rappresentato, d'altronde, l'emersione di una nuova generazione di hacker, che ormai erano cresciuti in un mondo in cui il software proprietario era la

normalità. Ciò comportava che essi non sentissero il retaggio etico di coloro che avevano visto la scienza informatica negli anni d'oro della totale libertà; a questi nuovi hacker (che forse dovremmo chiamare più semplicemente 'programmatori indipendenti') non premeva tanto l'aspetto ideologico della libertà, quanto quello funzionale e pratico. In parole povere, la massima libertà anche nelle scelte: libertà anche di scegliere un software proprietario o un software libero a seconda di ciò che più è congeniale, senza dover rendere conto ai dettami di associazioni o guru più o meno carismatici. Williams riporta un dibattito sull'uso del programma PowerPoint di Microsoft che nel 1996 non aveva degni concorrenti, quanto a praticità ed efficacia: "Parecchi hacker Linux, compreso lo stesso Torvalds, erano cresciuti nel mondo del software proprietario. A meno che un programma risultasse chiaramente peggiore, la maggior parte di loro non vedeva alcun motivo per rifiutarlo solo per il problema della licenza".[44]

Ad ogni modo, la prima 'scelta di campo' di Raymond e colleghi fu proprio coniare un termine che identificasse in modo limpido, neutrale ed accattivante il tipo di prodotti che si offrivano.

Ci voleva qualcosa che sottolineasse, piuttosto che gli aspetti etici e gestionali del software liberamente distribuito, le sue caratteristiche tecniche più interessanti: la malleabilità e la specificità. Tali pecul irità rendevano i programmi decisamente più affidabili, meglio modificabili e personalizzabili e quindi più efficienti ed economici. Michael Tiemann[45], uno del gruppo, propose 'sourceware', mettendo per primo l'accento sulla centralità del codice sorgente. La proposta non convinse, dunque Eric Raymond tirò fuori dal suo cilindro magico il termine composto 'open source', che aveva già usato informalmente e con segni di approvazione ad un recente congresso.

'Open source', ad un sguardo attento, mantiene in parte una sfumatura di matrice etica, per il riferimento al concetto di 'apertura' (open) che appunto è col tempo uscito dal suo senso puramente tecnico ('aperto' nel senso di 'codice disponibile e modificabile'), assumendo una connotazione più ampia ('aperto' nel senso di 'privo di vincoli' *tout court*)[46].

Raymond nel '98 propose inoltre la creazione di una organizzazione che vigilasse sul corretto uso del termine 'open source' e coordinasse i vari progetti: la Open Source Initiative (OSI)[47]. In pratica, con un'immagine matematica, la OSI sta al concetto di 'open source' come la FSF sta al concetto di 'free software'. Due distinte e rilevanti strutture organizzative per progetti che nella maggior parte dei casi andavano verso la stessa direzione. Il canone dell'unità e della cooperazione poteva essere ormai depennato dalla lista dei punti cardine dell'etica hacker.

Come reagì a tutto questo Stallman? Purtroppo accentuando la sua inflessibilità e allargando così la crepa che si era formata all'interno dell'edificio hacker. Nel 1998 aveva subito chiarito la sua posizione sul nuovo gergo emergente: "open source, pur risultando utile nel comunicare i vantaggi tecnici del software libero, al contempo finiva per allontanarsi dalla questione della libertà nel software. Considerando questo un aspetto negativo, egli avrebbe continuato a usare il termine 'free software'."[48] Intraprese perciò una campagna di sensibilizzazione per invitare i colleghi hacker a opporre resistenza alle "lusinghe dei facili compromessi". Fu probabilmente questo rigido approccio di Stallman ad innescare un confronto ideologico che la OSI non aveva mai avuto intenzione di innescare.[49]

10. LA SITUAZIONE ATTUALE E LE PROSPETTIVE. - Ad ogni modo, con questa altalenante frattura (un giorno più ampia, un giorno più stretta), si è giunti alla situazione odierna, dove il software libero o 'open source' (a seconda dei casi) ha raccolto una generale approvazione e ha dato veramente un giro di vite al mercato del software. Oggi i sistemi operativi basati su kernel Linux sono entrati con successo e apprezzamento nelle case di tutto il mondo; ovviamente non si può ancora dire che abbiano scalzato Windows di Microsoft nell'uso più comune (anche se i dati statistici e le proiezioni fanno ben sperare). Sistemi del genere, d'altronde, sono certamente più affidabili e stabili del concorrente, ma risultano anche meno intuitivi e meno indispensabili per l'utente medio, che non ha le grandi esigenze di un network o di un impresa: infatti Linux trionfa nel mercato delle tecnologie server ma subisce nel mercato desktop/utente medio.

Tuttavia ormai anche le grandi compagnie di hardware o di software proprietario guardano con fascino questa nuova prospettiva di mercato e sviluppano sempre più soluzioni compatibili con GNU/Linux; e alcune (sempre più numerose) addirittura ne incoraggiano l'uso, in previsione di una miglior gestione dei servizi di manutenzione e aggiornamento. In generale, grazie alla risonanza mediatica che proprio Linux ha generato, anche gli utenti comuni (e non più solo i 'professionisti' del campo) cominciano a cogliere le peculiarità e i vantaggi del software aperto e a capire che spesso, pur con le due diverse definizioni, si tratta dello stesso concetto.

L'Opensource della OSI ha finalmente fatto quel tanto atteso passo nel mercato e di recente Raymond ha passato il testimone della leadership; il nuovo presidente, Russ Nelson, ha subito aperto nuove prospettive: "Le nostre iniziative vogliono soddisfare le necessità di quello che è divenuto un ecosistema serio e professionale".

Stallman, dal canto suo, sembra aver raccolto i frutti della sua inattaccabile coerenza e, forse proprio grazie ad essa, ha mantenuto la sua credibilità e il suo carisma. Molto efficaci le parole che Williams scrive verso la conclusione del cap. 11: "Può anche darsi che Stallman non possa più considerarsi leader incontrastato del movimento software libero, ma rimane comunque la calamita dell'intera comunità."[50]

L'annosa "crociata per il software libero" se non può dirsi del tutto vinta e conclusa, ha ormai all'attivo una folta serie di vittorie; e ora il campo di battaglia si sta ampliando a dismisura. Oggi infatti - come vedremo nel prossimo capitolo - i principi etici-informatici di libertà, condivisione e cooperazione, sono transitati con veemenza sulle altre sfere della creatività e della comunicazione, comportando spesso un ribaltamento dei principi... anche di quelli più assodati.

NOTE AL PRIMO CAPITOLO

[1]- Riportiamo una curiosa e interessante ricostruzione dell'etimologia della radice "hack", tratta da LEVY, *Hackers*, 1984, p. 23: "I membri anziani stavano al club per ore, discutendo sul da farsi, sviluppando un gergo esclusivo, incomprensibile per gli estranei: un progetto intrapreso o un prodotto costruito non soltanto per adempiere a uno scopo specifico ma che portasse con sé il piacere scatenato della pura partecipazione, era detto 'hack'. Quest'ultima parola proveniva dal vecchio gergo del MIT: il termine 'hack' era stato a lungo usato per indicare gli scherzi elaborati che gli studenti del MIT s'inventavano regolarmente". Un impresa era definita vero hack se mostrava innovazione, stile e virtuosismo tecnico. [...] I più produttivi si definivano, con grande orgoglio, 'hacker'; tale citazione si trova anche in RAGUSA, *Sviluppo e ordinamento istituzionale nel mercato del software: il modello del software libero*, par. 1.1.1.; tesi di laurea, Università Statale di Milano, 2002 (disponibile sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni).

[2]- "[…]la programmazione per gli hacker è in primo luogo gratificazione dell'ego e solo a volte diventa, in aggiunta, leva di reddito. Allo stesso modo del canto o della pittura per gli artisti". Cfr. BASSI, *Open Source - analisi di un movimento*, Apogeo, Milano, 2000; disponibile anche alla pagina web www.copyleft-italia.it/pubblicazioni; p. 36 (par. 2.2.).

[3]- Per una migliore e generale comprensione di queste questioni etimologiche v. anche WILLIAMS, *Codice libero - Richard Stallman e la crociata per il software libero* (trad. Bernardo Parrella), Apogeo, Milano, 2003 (Appendice 'B').

[4]- Vedi per es. RAYMOND, *Breve storia sugli hacker* in AA.VV., Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source, Apogeo, Milano, 1999.

[5]- Uno dei primi calcolatori a transistor è il Tx-0, comparso nel 1959. E sempre nel 1959 ha inizio presso il MIT (Massachusetts institute of technology dell'Università di Cambridge) il primo corso di programmazione di computer.

[6]- Per una presentazione della genesi e dello sviluppo del software Unix, vedi MCKUSICK, *Vent'anni di Unix a Berkeley: dalla AT&T alla ridistribuzione gratuita* in AA.VV., *Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source*, Apogeo, Milano, 1999.

[7]- La divisione in tre generazioni di hacker è riportata da Sabrina Ragusa nel cap. 1 della sua tesi.

[8]- Altri esempi di reti di connessione telematica erano già stati sperimentati e adottati all'epoca, però erano limitati ad una funzione di intelligence militare. ARPAnet invece si avvicina di più ad Internet per il suo spirito di fondo, ovvero la condivisione di informazioni. Sabrina Ragusa fa una constatazione molto efficace quando, parlando del contributo essenziale apportato dalla comunità hacker alla realizzazione del progetto di connessione, dice: "La rete […] nacque con l'etica hacker nel sangue". Cfr. RAGUSA, *op. cit.*, par. 1.1.2.

[9]- E' per questo che gli hacker di questa seconda generazione sono detti "hacker dell'hardware".

[10]- Era dotato di un processore Intel 8088, di una memoria 16 K, di un lettore di cassette audio per memorizzare i dati (e non di un disco rigido).

[11]- Sia Apple che IBM (fra le prime a mettere sul mercato i PC) avrebbero infatti potuto cercare di brevettare la loro trovata industriale, comportando uno stravolgimento della situazione.

[12]- Questo è il motivo per cui gran parte delle traduzioni in Italiano si risolvono in tentativi piuttosto goffi che non rendono giustizia al reale significato di termini.

[13]- Sui motivi e i risvolti della scelta di applicare le due diverse tutele discorreremo approfonditamente nel cap. III.

[14]- Cfr. RAGUSA, *op. cit.*, par. 1.1.3.

[15]- Riferendosi a quel sistema, Stallman dice nel suo saggio-manifesto: "Una comunità cooperante era vietata. La regola creata dai titolari di software proprietario era: 'se condividi il software con il tuo vicino, sei un pirata. Se vuoi modifiche, pregaci di farle'." Cfr. STALLMAN, *Il progetto GNU*, in AA.VV., *Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source*, Apogeo, Milano, 1999.

[16]- E' importante ricordare che per permettere tali interventi sul software è necessario appunto distribuirne anche il codice sorgente; ci si richiama dunque per la prima volta al concetto di 'open source' (in senso tecnico) descritto nell'INTRODUZIONE.

[17]- Dice Stallman, parlando di Emacs: "Dato che lo condividevo, era loro dovere condividere".

[18]- Vedi a proposito RAYMOND, *La vendetta degli hacker* in AA.VV., *Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source*, Apogeo, Milano, 1999.

[19]- Rispettivamente www.fsf.org , www.gnu.org , www.stallman.org .

[20]- Il sito del Progetto GNU ha addirittura una sezione intitolata "materiale politico".

[21]- La stessa etimologia di 'software' richiama l'idea della elasticità e quindi, in un certo senso, anche della modificabilità e adattabilità.

[22]- Riguardo a queste scelte terminologiche, si rimanda a quanto detto nell'INTRODUZIONE.

[23]- Su questi aspetti (solo all'apparenza marginali) della personalità di Stallman vedi la ricostruzione biografica compiuta da Sam Williams nel libro *Free as in freedom*.

[24]- L'appellativo di "miracolo", volutamente iperbolico, sta a sottolineare però la portata di questa nuova compagine che ha veramente rivoluzionato il mondo del software negli ultimi anni. Di miracolo parla anche Eric S. Raymond nel suo emblematico articolo *La cattedrale e il bazar* (par. 1) di cui più avanti riportiamo un estratto.

[25]- Cfr. RAYMOND, *Breve storia sugli hacker* in AA.VV., *op. cit.* (par. *I primi free Unix*).

[26]- Cfr. STALLMAN, *Il progetto GNU*, in AA.VV., *op. cit.* (par. *Linux e GNU/Linux*).

[27]- A tal proposito vedi anche WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 10 - *Gnu/Linux*).

[28]- Cfr. RAYMOND, *Breve storia sugli hacker* in AA.VV., *op. cit.* (par. *I primi free Unix*).

[29]- Cfr. RAYMOND, *La cattedrale e il bazar* (par. 1), 1998, disponibile su www.apogeonline.com/openpress/doc/cathedral.html oppure su www.copyleft-italia.it/documenti; un altro passo sempre tratto dallo stesso paragrafo è il seguente: "Linux è sovversivo. Chi avrebbe potuto pensare appena cinque anni fa che un sistema operativo di livello mondiale sarebbe emerso come per magia dal lavoro part-time di diverse migliaia di hacker e sviluppatori sparsi sull'intero pianeta, collegati tra loro solo grazie ai tenui cavi di Internet? […]. Linux stravolse gran parte di quel che credevo di sapere. Per anni avevo predicato il vangelo Unix degli strumenti agili, dei prototipi immediati e della programmazione evolutiva. Ma ero anche convinto che esistesse un punto critico di complessità al di sopra del quale si rendesse necessario un approccio centralizzato e a priori. Credevo che il software più importante […] andasse realizzato come le cattedrali, attentamente lavorato a mano da singoli geni o piccole bande di maghi che lavoravano in splendido isolamento […]."

[30]- WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 11 - *Open Source*).

[31]- Per un approccio di tipo economico come questo, vedi: DIDONÈ, *Modelli di business per il software libero* (tesi di laurea); RAGUSA, *op. cit.* (par. 3.5 e tutto il cap. 4); YOUNG, *Regalato! Come Red Hat Software si trovò fra le mani un nuovo modello economico e contribuì a migliorare un'industria* in AA.VV., *Open Sources* (cit.); BEHLENDORF, *Open Source come strategia commerciale* in AA.VV., *Open Sources* (cit.); ZOPPELLETTO, *Il modello opensource vs il modello proprietario nel mercato del software* (tesi di laurea). Tutti i link a questi documenti sono disponibili alla pagina http://www.copyleft-italia.it/pubblicazioni.

[32]- Vedi per es. il par. intitolato *Il supporto per il software libero* tratto dal già citato saggio di

Stallman *Il progetto GNU*, che appunto recita: "La filosofia del software libero rigetta una diffusa pratica commerciale in particolare, ma non è contro il commercio. Quando un'impresa rispetta la libertà dell'utente, c'è da augurarle ogni successo.[…] Quando la FSF prese in carico quest'attività, dovetti cercare un'altra fonte di sostentamento. La trovai nella vendita dei servizi relativi al software libero che avevo sviluppato. […] Oggi tutte queste attività collegate al software libero sono esercitate da svariate aziende."

[33]- Del sistema GNU/Linux, per esempio, esistono in circolazione varie versioni, dette 'distribuzioni' proprio perché derivano la loro diversità dal gruppo di lavoro o dall'azienda che ne ha assemblato e modellato le funzionalità e che ne ha distribuito la versione così ottenuta. E’ possibile scaricare diverse versioni dell'intero sistema operativo o solo di alcune componenti dai vari siti che si occupano della diffusione di Linux. Alcuni nomi delle più famose distribuzioni: Debian, Gentoo, Mandrake, Koppix, Suse, Fedora.

[34]- Un po' il corrispondente del lavoro di assemblaggio su commissione che si fa ormai regolarmente in ambito hardware con le componenti del PC.

[35]- PERENS, *The Open Source Definition*, in AA.VV., *Open Sources* (cit.), introduzione.

[36]- All'uopo venne redatta un'apposita licenza (la Mozilla Public License), di cui parleremo più avanti.

[37]- Per una descrizione dettagliata del concetto di 'software libero', vedi i saggi *Il manifesto GNU* (scritto nel 1984) e *La definizione di software libero* (scritto nel 1996) entrambi raccolti in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.1): saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa, 2003 (disponibile anche sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni).

[38]- A tal proposito vedi BASSI, *op. cit.*, (par. 1.5., p. 21): "La causa del Free Software sostenuta da Stallman e dalla FSF non ha incontrato i favori della maggior parte (quasi tutte) delle compagnie produttrici di software proprietario. Il motivo è da ricercarsi nella matrice ideologica del movimento. La FSF patrocina il Free Software per sancire la prevalenza del diritto della libertà di utilizzare, modificare, distribuire ciò che è un prodotto dell'ingegno, sul diritto di proprietà dell'autore del medesimo. Tale posizione è stata tacciata, siamo in America, di 'comunismo', 'anarchia' e anche di istigazione alla 'pirateria' dai sostenitori del diritto di proprietà sul software."

[39]- In modo simile si esprime STALLMAN, *Vendere software libero* (scritto nel 1996) in *Software libero, pensiero libero (vol.1),* op. cit.: "Il termine 'free' ha due legittimi significati comuni; può riferirsi sia alla libertà che al prezzo. Quando parliamo di 'free software', parliamo di libertà, non di prezzo. Ci si rammenti di considerare 'free' come in 'free speech' (libertà di parola) anziché in 'free beer' (birra gratis). In particolare, significa che l'utente è libero di eseguire il programma, modificarlo, e ridistribuirlo con o senza modifiche." Lo stesso concetto ritrova poi nel preambolo della licenza GNU GPL: "Quando si parla di software libero, ci si riferisce alla libertà non al prezzo." (cfr. il testo integrale della licenza).

[40]- Tratto da STALLMAN, *Vendere software libero* (cit.); il passo procede ribadendo più avanti che "ridistribuire il software libero è una attività buona e legale; se la fate, potete anche trarne profitto"

[41]- Vedi a tal proposito WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 11 - *Open Source*): "Nonostante tutti gli sforzi da parte di Stallman […] per spiegare alla gente che la parola "free" in "free software" andava intesa come sinonimo di "libero" non di "gratuito", il messaggio stentava a passare. Gran parte dei dirigenti di società […] lo interpretava come sinonimo di "a costo zero", lasciando così cadere ogni possibile iniziativa."

[42]- Vedi a tal proposito il par. *Paura della libertà* del saggio di STALLMAN, *La definizione di software libero* (cit.).

[43]- L'articolo è riportato in versione italiana in VALVOLA SCELSI, *No copyright - nuovi diritti nel 2000*, Shake Underground, Milano, 1994, p. 154.

[44]- Cfr. WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 11 - Open Source).

[45]- Autore de *Il futuro della Cygnus Solutions - resoconto di un imprenditore* in AA.VV., *op. cit.*

[46]- Ne è prova il fatto che gran parte dei progetti di libera diffusione della conoscenze (informatiche e non) ama usare l'aggettivo 'open': per es. OpenPress, OpenMusic, OpenScience, OpenContent.

[47]- Ne vedremo più avanti il ruolo con maggior precisione.

[48]- Cfr. WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 11 - *Open Source*).

[49]- Per comprendere al meglio le critiche avanzate da Stallman al progetto OSI, si veda STALLMAN, *Perchè "software libero" è da preferire a "open source"*, in *Software libero, pensiero libero (vol.1)*, *op. cit.*

[50]- Cfr. WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 11 - *Open Source*).

CAPITOLO SECONDO
IL SISTEMA DELLE LICENZE IN AMBITO SOFTWARE

INTRODUZIONE. - Iniziamo con questo capitolo ad entrare nel merito delle implicazioni giuridiche attinenti alla distribuzione dell'opera software in generale e successivamente ai risvolti peculiari (e per certi versi atipici) che la rivoluzione Opensource ha innestato in tale ramo del diritto industriale.

Premettiamo che d'ora innanzi si useranno le espressioni 'copyright' e 'diritto d'autore' a seconda che ci si riferisca rispettivamente ad una realtà internazionale (o comunque di matrice common law) oppure ad una realtà legata al diritto d'autore continentale e più specificamente al quadro normativo italiano.[1] Questo per evitare facili equivoci terminologici che si vengono spesso a creare quando a parlare di tali argomenti non siano dei giuristi, quindi più attenti a tali aspetti. La distorsione più comune riguarda l'uso di 'copyright' come equivalente del nostro 'diritto d'autore'. Ma se facciamo attenzione anche solamente alla traduzione letterale del termine notiamo che l'espressione anglosassone si riferisce meramente al 'diritto di copia'; invece - è facile intuirlo anche senza conoscere l'apparato di principi che reggono i due diversi sistemi giuridici - l'espressione 'diritto d'autore' è decisamente più ampia. Tuttavia avremo modo più avanti di esaminare l'opportunità di fare riferimento all'uno o all'altro sistema.

1. LA TUTELA GIURIDICA DEL SOFTWARE. - Come abbiamo già potuto vedere nell'evoluzione storica dell'informatica, l'idea di una tutela giuridica su un'opera software non si è affatto affermata in modo parallelo e graduale rispetto alla diffusione del software stesso; possiamo dire che la prassi della tutela giuridica sia stata direttamente proporzionale non tanto allo sviluppo della produzione software, quanto piuttosto all'interesse che il mercato ha man mano dimostrato verso questo settore.[2]

La scelta ovviamente fu determinata dai crescenti interessi economici che necessariamente si andavano a formare attorno al mercato del software. Bisogna ricordare infatti che la funzione primaria di tutti gli apparati giuridici di proprietà intellettuale è quella di creare dei diritti esclusivi di sfruttamento in modo da poter da un lato garantire un profitto al titolare di tali diritti, dall'altro (in una più ampia prospettiva di politica del diritto) di incentivare la creatività e l'inventiva in generale. Tutelare un frutto dell'ingegno e della creatività, sia esso un'invenzione o un'opera espressiva, significa soprattutto tutelare ed incoraggiare gl'investimenti compiuti per la sua realizzazione.[3]

1.1. IN GENERALE. - Le aziende d'informatica, che verso la fine degli anni '70 iniziarono a voler tutelare i loro cospicui investimenti, potevano servirsi dei meccanismi tradizionali del diritto industriale, facenti capo ai due diversi modelli del diritto d'autore e del brevetto: il primo con-

cepito originariamente per le creazioni di tipo artistico-espressivo[4], il secondo invece per le invenzioni di carattere tecnico-industriale. Mentre il diritto d'autore mira a proteggere solo la forma espressiva dell'opera (ovvero la modalità con cui l'autore trasmette un messaggio, sia esso in forma letteraria, musicale, figurativa, multimediale etc.), la tutela brevettuale mira a proteggere il contenuto dell'invenzione (ovvero l'idea o il procedimento che sta alla base dell'invenzione). Questo principio, già comune a tutti gli ordinamenti, è stato chiaramente ribadito nei TRIPs[5], in cui all'art. 9, n. 2 si stabilisce che "la protezione del diritto d'autore copre le espressioni e non le idee, i procedimenti, i metodi di funzionamento o i concetti matematici in quanto tali".[6]

Coerentemente con quanto fin qui detto, per individuare quale tipo di tutela sarà possibile applicare, è necessario preventivamente raggiungere una sicura classificazione dell'opera in esame; se ne dovranno analizzare le caratteristiche e, a seconda che esse risultino compatibili con i requisiti che il piano normativo prevede per l'una o per l'altra modalità di tutela, si deciderà quale delle due applicare. Ciò, tuttavia, non significa che ad una stessa opera non possano essere applicate in sovrapposizione entrambe le tutele; esse infatti non si escludono a vicenda, ma anzi apportano diversi gradi e meccanismi di protezione: per esempio, il diritto d'autore ha una maggior durata nel tempo ed è applicabile automaticamente a partire dal mero atto della creazione; il brevetto ha una durata minore, richiede una formalizzazione, ma una volta perfezionato può consentire una protezione più efficace a causa della sua estensione al contenuto e al procedimento.

In via teorica, dunque - restringendo il tutto al quadro normativo italiano - la soluzione al dilemma starebbe in una lampante dicotomia: nel caso di opera artistico-espressiva, si applica il diritto d'autore ex Legge 633/1941 ("Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio"; d'ora in poi "l. a."); nel caso di invenzione industriale, si applica la normativa brevettuale ex Regio Decreto 1127/1939 ("Testo delle disposizioni legislative in materia di brevetti per invenzioni industriali"; d'ora in poi "l. inv."). Nella realtà dei fenomeni giuridici, però, la situazione non è così ben definita, a causa della comparsa (avvenuta negli ultimi anni grazie alle nuove tecnologie) di opere atipiche, che spesso incontrano alcuni requisiti di entrambe le categorie, ma senza soddisfare appieno quelli di nessuno dei due.

E' questo il caso controverso del software[7]. Fino al momento della sua comparsa, il confine fra opere tecnico-funzionali e opere espressive era sempre stata piuttosto pacifica; con il nuovo arrivo, però, il mondo del diritto si trovò di fronte ad un'entità molto più difficile da inquadrare e che si collocava proprio a cavallo delle due categorie di opere dell'ingegno[8]. A livello dottrinale più che a livello pratico, infatti, a creare dubbi era proprio una caratteristica peculiare del software: la sua funzionalità, ovvero la sua vocazione di opera destinata alla soluzione di problemi tecnici; caratteristica questa che lo avvicinerebbe ineluttabilmente alla categoria delle invenzioni dotate d'industrialità. D'altro canto, però, il software appare carente del requisito della materialità considerato da alcuni come 'condicio sine qua non' per la brevettabilità.[9]

Storicamente, inoltre, la tutela brevettuale venne vista con diffidenza dalle aziende produttrici di hardware: esse temevano che tale prospettiva avrebbe attribuito uno eccessivo potere alle aziende di software e reso il mercato dell'hardware schiavo delle loro scelte di mercato[10].

Si riproponeva in versione speculare lo stesso problema che si era posto pochi anni prima quando compagnie come la IBM o la Apple preferirono (con grande saggezza e illuminazione) non brevettare il PC per non soffocare un business ancora in emersione.

1.2. LA TUTELA D'AUTORE. - Fu in questo contesto di notevoli e intricati interessi economici che il legislatore statunitense nel 1980 fece la coraggiosa quanto necessaria scelta di politica legislativa di stabilire dall'alto quale disciplina applicare al software, ovvero la tutela per mezzo di copyright (non a caso l'atto legislativo in questione fu chiamato 'Software Copyright Act'). Nell'arco di un lustro quasi tutti i principali paesi tecnologicamente avanzati si mossero nella stessa direzione: l'Australia nel 1984 (con il Copyright Amendment Act), la Francia e la Germania nel 1985 (entrambe con legge ordinaria per la riforma della normativa preesistente sul diritto d'autore), la Gran Bretagna anch'essa nel 1985 (con il Copyright Computer Software Amendment)[11].

Come spesso accade, il legislatore italiano si distinse per inerzia e si dovette attendere la direttiva europea n. 91/250/CEE (del 1991) che appunto mirava ad un'armonizzazione delle norme comunitarie in fatto di protezione del software; la direttiva invitava gli stati membri ad applicare al software la normativa del diritto d'autore. La nuova opera doveva essere considerata alla stregua di un'opera letteraria (di carattere scientifico) ai sensi della Convenzione di Berna, ratificata dallo Stato italiano nel 1978; la legge italiana di attuazione della direttiva (ovvero il d. lgs. 518/1992) inserì nella legge sul diritto d'autore una serie di articoli ad hoc per il software (artt. 64 bis, ter, quater) costituenti una nuova apposita 'Sezione VI' del 'Capo IV', intitolata proprio "Programmi per elaboratore".[12]

In effetti, se si pensa a quanto detto nel capitolo introduttivo sulle peculiarità tecniche del software, la sua assimilazione ad un'opera letteraria non pare nemmeno molto forzata; possiamo infatti equiparare (come acutamente osservano alcuni autori[13]) il programma in forma di codice sorgente ad un manuale d'istruzioni tecniche redatte in un preciso linguaggio e destinate alla macchina (o, al massimo, ad altri sviluppatori che conoscono quel linguaggio). La rilevanza dei requisiti di creatività e di originalità (tipici del diritto d'autore) tende quindi a prevalere sulla peculiarità della vocazione funzionale del software; infatti, la soluzione tecnica cui un programma è preposto può essere raggiunta dal programmatore in diversi modi a seconda del linguaggio prescelto e di come le istruzioni sono disposte all'interno del codice.[14]

Una volta stabilita la normativa applicabile, deduciamo dai principi cardine del diritto d'autore quali prerogative l'autore possa vantare sull'opera in base a tale tutela. Il diritto continentale europeo, e in particolar modo quello italiano, avverte la distinzione fra diritti morali d'autore, legati alla sfera personale dell'autore e quindi inalienabili, e diritti patrimoniali d'autore, ovvero tutto il fascio di diritti passibili di una valutazione economica (quindi alienabili) che ruotano attorno alla gestione e alla diffusione dell'opera. Nella nostra analisi prenderemo in maggiore considerazione quest'ultima sfera per due motivi: sia a causa della dimensione di politica economica in cui abbiamo più volte inquadrato le scelte in materia di tutela del software, sia perché gli ordinamenti di common law come gli U.S.A. - quindi gli ordinamenti che più hanno influito sulla regolamentazione del software - non presentano una simile dicotomia, considerando il diritto

d'autore come sempre rilevante dal punto di vista patrimoniale.[15]

Nel nostro sistema normativo, questi diritti di tipo patrimoniale sono quelli sanciti dall'art. 12 l.a., che recita: "L'autore ha il diritto esclusivo di pubblicare l'opera. Ha altresì il diritto esclusivo di utilizzare economicamente l'opera in ogni forma e modo originale o derivato, nei limiti fissati da questa legge, ed in particolare con l'esercizio dei diritti esclusivi indicati negli articoli seguenti. E' considerata come prima pubblicazione la prima forma di esercizio del diritto di utilizzazione." E' palese il reiterato riferimento al concetto di diritto esclusivo, che successivamente viene ribadito per esempio nell'art. 13 (diritto esclusivo di riproduzione) e nell'art. 17 (diritto esclusivo di distribuzione). Questa categoria di diritti mira a conferire all'autore una possibilità d'azione (nei confronti dell'opera) preclusa a qualunque altro soggetto: si cita spesso, per mostrarne la portata, l'espressione latina 'ius excludendi alios', cioè il diritto di escludere gli altri da una determinata sfera d'azione, la possibilità da parte del titolari di tali diritti di vietare condotte da lui non autorizzate.[16]

Come vedremo in questo capitolo, saranno proprio questi diritti ad entrare maggiormente in gioco nell'ambito della distribuzione del software.

2. FUNZIONE E CONTENUTO DELLE LICENZE D'USO. - Data la sussistenza dei diritti esclusivi derivante dalla tutela d'autore, in base ai cardini del diritto privato è necessario che l'autore del software stipuli un contratto con l'utente nel quale definisca di quali prerogative si spogli e di quali quindi possa essere investito l'utente, ovviamente per contro di un corrispettivo (stante la patrimonialità di tali diritti). Una prassi di questo tipo, basata cioè su contratti stipulati ad hoc per ogni situazione o soggetto, poteva aver ragion d'essere solo nell'era "primordiale" dell'informatica, quando la figura del programmatore era assimilabile ad un libero professionista chiamato alla progettazione di un sistema informatico specifico per un centro di ricerca. Dal momento dell'ingresso del software nella schiera dei beni di consumo, gli autori iniziarono a stilare dei contratti di portata generale in cui esprimevano i termini della distribuzione e della riproduzione del software su cui essi vantavano i suddetti diritti esclusivi: nacque così il tipo contrattuale della licenza d'uso di software.

La scelta del termine licenza è dovuta probabilmente alla funzione autorizzativa del contratto, anche se - come molti giusprivatisti fanno notare[17] - non sarebbe pienamente appropriata. In realtà la definizione autentica di 'licenza' implicherebbe un contratto di concessione da parte di un soggetto (licenziante) ad un altro soggetto (licenziatario) "non solo della facoltà di godere di una certa idea creativa, ma anche di sfruttarla economicamente"[18]. Ma nella maggior parte dei casi l'oggetto del contratto si limita al solo godimento personale del bene software, non estendendosi ai diritti di sfruttamento economico che restano invece in capo all'autore originario[19]. E' per questo che la dottrina giusprivatistica maggioritaria opterebbe per qualificare il rapporto fra autore e utente del software come una locazione, dato che con il tipo contrattuale che si usa chiamare impropriamente 'licenza d'uso' "non si cede alcun diritto di sfruttamento economico sul bene, ma ci si limita a concedere il solo godimento personale del programma."[20]

Per quanto riguarda invece i diritti di proprietà sul software è il caso di distinguere fra pro-

prietà del software in quanto bene materiale (supporto) e proprietà del software in quanto opera dell'ingegno[21]. La seconda rileva per il diritto d'autore (è detta infatti 'proprietà intellettuale') e si fonda sul meccanismo dei diritti esclusivi licenziati; la prima invece rimane nella sfera d'influenza del diritto privato, risolvendosi in un normale contratto di compra-vendita. Così come d'altronde succede quando ci si reca da un rivenditore di materiale informatico per comprare un pacchetto software; anche se spesso perfezionati nello stesso momento, vengono eseguiti due contratti separati e di diversa natura: quello con il rivenditore (che ha per oggetto la proprietà materiale del supporto su cui il software è venduto) e quello con la compagnia produttrice del software (che ha per oggetto i diritti di proprietà intellettuale dell'opera software). La piena proprietà del supporto e degli "accessori" del bene è indiscussa; a creare maggiori perplessità e a diventare oggetto centrale di questa nostra analisi giuridica, è invece la portata dei diritti esclusivi di sfruttamento economico in capo all'autore dell'opera.

3. DIVERSE TIPOLOGIE DI DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE. - Il software, a seconda del grado di libertà che il titolare dei diritti di tutela decide di attribuire agli utenti della sua opera, può essere classificato all'interno di un prospetto di definizioni[22], che sono ovviamente da intendersi in modo piuttosto elastico ma ci aiutano a raggiungere una certa dimestichezza con le tipologie di distribuzione dell'opera software.

In una scala di valore che parte da un grado minimo di libertà per l'utente verso il grado massimo, al primo scalino abbiamo prevedibilmente il software proprietario, con le sue molteplici e sovrapposte forme di distribuzione; le più diffuse sono: il software commerciale proprietario, che prevede l'acquisto della licenza d'uso del prodotto o per avviarne l'uso (solitamente per mezzo di parole-chiave che permettono di superare i meccanismi di crittazione) o addirittura per entrare in possesso del supporto materiale (CD-ROM o floppy-disk)[23]. Ci sono poi le versioni di prova, chiamate in gergo trial version (lett. versioni di prova) o demo, nelle quali il programma si presenta privo di alcune funzionalità, oppure completo ma con una possibilità di utilizzo limitata nel tempo (in questo caso di parla anche di shareware); tutto ciò sempre attuato mediante meccanismi automatici di crittazione[24]. Scaduto il periodo di prova, solitamente il programma invita l'utente ad acquistare la licenza per poterne continuare l'uso. Abbiamo anche il caso - sicuramente meno diffuso - dei programmi AD-ware, i quali mostrano durante l'uso alcuni banner pubblicitari; i costi di licenza quindi sono coperti in via indiretta dalle aziende inserzioniste. Infine si parla di freeware, riferendosi a un software commerciale completo che però viene ceduto in uso gratuito[25] per motivi promozionali[26], o in base a contratti che puntano più che altro sull'aspetto della manutenzione e della customizzazione.

Sul secondo scalino - quello centrale - sta invece il fenomeno di cui questo saggio si occupa: il software libero e aperto, basato sul meccanismo del copyleft, con le peculiarità proprie delle due denominazioni di 'free software' e 'opensource software'[27]. Possiamo effettuare un'ulteriore graduazione anche all'interno di questa che abbiamo volutamente considerato come un'unica categoria: nel modo in cui abbiamo già spiegato nell'evoluzione storica del fenomeno, se ci focalizziamo sulla libertà in senso ideologico lo scalino più alto spetta al 'free software' caro alla FSF; se però ci limitiamo alle implicazioni pratiche del concetto di libertà ci accorgiamo che è

molto difficile tracciare un confine fra le due definizioni.

Sul terzo e ultimo scalino, quello col massimo grado di libertà per l'utente, troviamo infine il public domain software (software di pubblico dominio), ovvero un software non solo distribuito gratuitamente e liberamente, ma addirittura privo di ogni annotazione di copyright, tanto da occultarne anche la paternità (il cosiddetto aspetto 'morale' del diritto d'autore). Uno strumento dunque regalato alla conoscenza, di cui chiunque è libero di fare ciò che vuole senza alcun limite derivante da licenza[28].

4. IL CONCETTO DI COPYLEFT. - Prendendo le mosse dalla classificazione appena riportata, a rigor di logica la scelta del public domain dovrebbe essere quella che garantisce la maggior libertà di diffusione e di malleabilità e perciò dovrebbe rappresentare il modello più calzante con l'apparato etico sbandierato dalla FSF. E infatti è così, ma solo in linea di principio.

Proviamo a riflettere su una cosa: lasciare il software in un regime di pubblico dominio comporta - come abbiamo detto poco fa - che chiunque possa farne ciò che vuole; ma pubblico dominio in questo caso non vuol dire 'proprietà di tutti' intendendo 'tutti' come 'comunità organizzata', bensì intendendo 'tutti' come 'ciascuno'. Di conseguenza, ciascuno potrebbe anche attribuirsi arbitrariamente i diritti esclusivi di tutela e iniziare a distribuire il software da lui modificato come se fosse software proprietario, criptando il sorgente e misconoscendo la provenienza pubblica del software, senza che nessuno possa agire nei suoi confronti.

Una simile prospettiva avrebbe presto vanificato gli scopi del progetto GNU, con il rischio oltretutto di vedere defraudato il lavoro dei numerosi sviluppatori che vi avevano aderito con spirito di dedizione e gratuità. Bisognava escogitare una soluzione per far sì che ogni affiliato del progetto fosse a sua volta tenuto a mantenere lo stesso grado di libertà sul lavoro da lui svolto. Qui s'innesta la trovata forse più geniale ed interessante di Stallman: egli capì che l'arma più efficace per difendersi dalle maglie troppo strette del copyright (così come si è evoluto negli ultimi anni) stava nel copyright stesso. Per rendere dunque un software veramente e costantemente libero è sufficiente dichiararlo sotto copyright e poi riversare le garanzie di libertà per l'utente all'interno della licenza, ribaltando così il ruolo della stessa e creando un vincolo di tipo legale fra la disponibilità del codice e le tre libertà fondamentali: di utilizzo, di modifica e di ridistribuzione[29].

Stallman descrive in modo efficace questa prassi (lasciando come sempre trasparire dalle sue parole una vena ideologica): "Gli sviluppatori di software proprietario ricorrono al copyright per rubare agli utenti la propria libertà; noi usiamo il copyright per tutelare quella libertà."[30] Come già aveva fatto per l'etimologia di 'GNU', cercò di attribuire a questo criterio (banale e rivoluzionario allo stesso tempo) un nome emblematico; e lo fece sfruttando un gioco di parole, anzi un doppio gioco di parole. Scelse l'espressione 'copyleft' che, a seconda dei significati che si danno alla parola 'left', trasmette una duplice idea: un'idea di 'ribaltamento' degli stereotipi del copyright tradizionale, se s'intende 'left' (sinistra) come contrario di 'right' (destra); ma anche e soprattutto un'idea di 'libertà d'azione' dato che 'left' è il participio passato di 'leave', cioè 'lasciare', 'permettere'.

Qualcuno si è avventurato in una forzata traduzione di 'copyleft' in 'permesso di copia' o 'per-

messo d'autore', anche se a mio avviso questa è una di quelle espressioni tipiche dello slang hacker che rimangono intraducibili per la loro innata efficacia[31]. Infatti, nella traduzione italiana si perde irrimediabilmente il senso del duplice gioco di parole, dato che non si può cogliere l'idea di ribaltamento.

Quest'ultima sfumatura semantica è stata poi evidenziata dai seguaci della FSF con un'ulteriore distorsione linguistica: alcuni di loro amavano apporre ironicamente sui loro lavori una nota sul copyright il cui testo letterale è

copyleft Ↄ - all rights reversed [32]

ovvero, "copyleft - tutti i diritti rovesciati" con una 'C' rovesciata invece del canonico "copyright (C) - all rights reserved" (cioè, "copyright - tutti i diritti riservati"). Dopo tale annotazione venivano poi elencati (alla stregua di una licenza d'uso) tutte le libertà di cui l'utente era ufficialmente investito e veniva rimarcato l'obbligo di mantenerle intatte in futuro nei confronti degli altri utenti.

A conti fatti, dunque, il copyleft consiste nel convertire le licenze d'uso, da decalogo degli obblighi dell'utente[33], in una sorta di "statuto" dei suoi diritti[34], intoccabili nel tempo e invariabili presso terzi[35].

Aggiungiamo una precisazione che può apparire un po' troppo sottile, ma molto utile ad evitare alcune goffaggini terminologiche. Se fin qui abbiamo parlato di 'tutela' dell'opera software, ora nel caso di opere (software o non software) distribuite sotto licenze copyleft è improprio usare ancora quel termine. Infatti è il diritto che tutela l'opera, non la licenza; al massimo la licenza chiarisce i termini di distribuzione dell'opera allentando (a certe condizioni e secondo la volontà dell'autore) le maglie dell'impostazione standard prevista dall'attuale sistema di copyright. Quindi è più corretto parlare di opera 'distribuita' sotto licenza copyleft oppure 'disciplinata' da una licenza copyleft oppure 'opera in regime di copyleft': dire 'opera tutelata da licenza libera/copyleft' rischia di suonare come una contraddizione interna.

5. LA GENERAL PUBLIC LICENSE: SCOPI, CONTENUTI E RISVOLTI GIURIDICI. - Stallman stesso, con la consulenza di alcuni colleghi hacker e giuristi[36], volle redigere il testo base della licenza da apporre ai programmi GNU. Lo fece lasciando immancabilmente trasparire gli intenti ideologici del progetto anche nelle parole di quello che invece sarebbe potuto rimanere un testo di tipo tecnico-giuridico, franco da certe connotazioni[37]. Ad ogni modo, il passo fu determinante e molti guardarono con occhi affascinati quella nuova "creatura"[38]: era il 1989 e venne chiamata GNU General Public License, più conosciuta per il suo acronimo GPL. Coerentemente con quanto appena detto sulla traduzione di 'copyleft', è opportuno notare che la versione italiana 'Licenza pubblica generica GNU' rischia di distorcere il significato dell'espressione, soprattutto riguardo all'aggettivo 'pubblico' che ad un'attenta analisi semantica non coincide con il concetto di 'public' tipico dei paesi di common law[39].

Analizziamone il contenuto, seguendo il testo della licenza nella più recente versione 2 (giugno 1991) tradotta in italiano[40]. Per una lettura attenta e precisa del documento si rimanda

all'appendice con i testi delle principali licenze.

Già dalle prime righe si può notare che - a conferma di quanto detto poc'anzi sul fondamento giuridico del copyleft - si tratta di un documento che basa tutta la sua essenza ed efficacia sul copyright, a differenza di ciò che si può pensare comunemente. Lo si coglie pure dal fatto che lo stesso testo della GPL viene dichiarato inequivocabilmente tutelato da copyright da parte della Free Software Foundation Inc., organizzazione identificata inequivocabilmente con tanto di città, via e numero civico. Successivamente si riporta una nota, che è poi l'essenza del concetto di copyleft inteso però solamente come 'permesso di copia': "chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento, ma non ne è permessa la modifica." Quest'annotazione preliminare è ovviamente resa necessaria al fine di evitare che il destinatario della licenza ne possa stravolgere la funzione primaria cambiandone i contenuti e alterandone la disciplina a suo piacimento; quindi, sotto questo aspetto, unico soggetto autorizzato a rilasciare modifiche o addirittura nuove versioni è la FSF, in posizione di detentrice dei diritti di copyright.

Il documento procede con un 'Preambolo', che si presenta - lo abbiamo già accennato - come una summa dei principi etici e giuridici di cui la FSF si fa massima portavoce. Sette paragrafi per chiarire l'intento programmatico della licenza, la sua funzione tecnico-giuridica, il suo corretto utilizzo e i rapporti di responsabilità e garanzia nel sistema GNU di distribuzione del software; tutti aspetti che si ripercorrono subito dopo nella lettura delle tredici sezioni (o commi [41]) della "licenza vera e propria".

La 'Sezione 0' dà alcune definizioni (per es. i concetti di "programma", "opera basata sul programma" e "modifica") per una corretta interpretazione dei punti successivi e delimita l'ambito d'azione della licenza, precisando quali attività relative al programma essa copra: l'esecuzione, la copiatura, la distribuzione e la modifica[42]; quindi altre attività non sono da intendersi contemplate e quindi tutelate dalla GPL.

La 'Sezione 1' si sofferma sulle condizioni che rendono lecita la distribuzione e la copia del programma: si ribadiscono in pratica i paradigmi del copyleft relativi all'obbligo di trasmettere (mediante "un'appropriata nota sul copyright") gli stessi diritti ricevuti.

La 'Sezione 2' scende nello specifico del concetto di modifica e delle sue delicate implicazioni giuridiche; si entra infatti nel terreno accidentato che porta alla configurazione del software nato da modifica di altro software come 'opera derivata ai sensi della legge sul copyright'. Questa sezione - per le ragioni che abbiamo esaminato parlando di libertà e disponibilità del codice sorgente - è sicuramente una delle più decisive ed innovative alla luce degli scopi pratici della GPL; infatti è proprio la possibilità di modifica che distingue un software libero e open-source da un normale software commerciale distribuito gratuitamente (come le versioni trial o freeware).

La 'Sezione 3', a completamento di quanto detto poco prima, mira ad assicurare la disponibilità del codice sorgente e stabilisce le condizioni della sua diffusione. Successivamente effettua un utilissimo chiarimento del concetto di "codice sorgente completo", prima in senso concettuale ("la forma preferenziale usata per modificare un'opera software"), poi in senso strettamente tecnico (al quale si rimanda[43]).

La 'Sezione 4' riguarda la validità della licenza e si presenta come una sorta di "norma di chiusura" con la quale si escludono dalla copertura della GPL (con un meccanismo di decadenza automatica dai diritti licenziati) le attività diverse da quelle esplicitamente previste dalla licenza.

La 'Sezione 5' e la 'Sezione 6' sono dedicate ad alcuni aspetti pratici della distribuzione di prodotti sotto GPL: l'acquirente di un programma di questo tipo è libero di non accettare i termini della licenza (e quindi di non usare quel prodotto), ma qualora lo modificasse o lo distribuisse ciò significherebbe l'accettazione tacita e automatica della licenza, e di conseguenza l'assunzione degli obblighi di trasferimento dei diritti licenziati. Queste due sezioni - per così dire - fungono da "collante" fra la licenza e il prodotto distribuito nei termini in essa determinati: in parole povere, ci dicono che chi non vuole accettare le condizioni della GPL, può benissimo lavorare su un altro tipo di software; qualora però volesse un prodotto di 'software libero', deve accettarne in toto le peculiarità giuridiche e di distribuzione.

Molto interessanti risultano invece le 'Sezioni 7 e 8' che prevedono alcune cautele per ovviare al rischio di eventuali modifiche ai termini della licenza imposte da statuizioni di autorità giudiziarie o da peculiari regimi legislativi. Nel caso tali obblighi "istituzionali" dovessero contrastare con i dettami fondamentali della GPL, allora il prodotto in questione non potrebbe più essere distribuito. Come esempio, la 'Sezione 7' porta - non a caso - l'eventuale contrasto dei termini della licenza con la normativa brevettuale in alcuni paesi.[44]

La 'Sezione 9' si riferisce ai diritti di copyright sul testo stesso della licenza (vedi poco sopra) e si configura come una norma di apertura, dato che con essa la Free Software Foundation si riserva la possibilità di pubblicare revisioni o nuove versioni della GPL (identiche nello spirito ma più precise nei dettagli), "al fine di coprire nuovi problemi e nuove situazioni."

La 'Sezione 10' prevede la possibilità di armonizzare i differenti regimi giuridici nel caso in cui un programma coperto da GPL sia incorporato in altri programmi liberi coperti però da altri tipi di licenze.

Le 'Sezioni 11 e 12' rappresentano invece la parte più determinante dal punto di vista del diritto civile in generale, trattandosi di uno "scarico di responsabilità" per coloro che hanno partecipato allo sviluppo e alla distribuzione del software libero. La 'Sezione 11', incentrata sull'assenza di garanzia (sia essa implicita o esplicita), specifica che "l'intero rischio concernente la qualità e le prestazioni del programma è dell'acquirente"; la 'Sezione 12' contempla invece l'assenza di responsabilità per danni ("generici, speciali o incidentali"), menzionando alcune fattispecie esemplari di "danni che conseguono dall'uso o dall'impossibilità di usare il programma" (perdita dei dati o difficoltà nell'interazione con altri programmi).

E' una scelta pacificamente condivisibile quella di inserire queste due sezioni, dato che la singolare modalità di sviluppo dell'opera solo per assurdo potrebbe configurare una responsabilità in capo ad un soggetto così indefinito! E' opportuno quindi che chiunque decida di usare un software libero sia informato chiaramente di tale sua natura (non a caso le due sezioni in esame sono scritte in carattere 'tutto maiuscolo', risultando così maggiormente visibili).

Dopo la 'Fine dei termini e delle condizioni', è apposta un'appendice esemplificativa su come servirsi in modo corretto della General Public License, contenente un fac-simile delle annotazioni di copyright che si necessitano affinché una nuova opera software sia considerata coperta a

tutti gli effetti da tale licenza.[45]

6. IL PROBLEMA DELLA 'VIRALITÀ' E LA LGPL. - Le prime applicazioni della GPL hanno fatto però emergere un problema di tipo pratico, derivante proprio da una caratteristica specifica e peculiare della licenza: la sua 'viralità'[46]: "in pratica tutto il codice sviluppato per funzionare in associazione con software GPL dev'essere a sua volta coperto da GPL"[47], pena la caducazione dell'intera licenza ex 'Sezione 5'. Lo dice chiaramente il periodo finale dell'appendice esemplificativa per la corretta applicazione della GPL: "I programmi coperti da questa Licenza Pubblica Generica non possono essere incorporati all'interno di programmi non liberi."

Ma bisogna tenere presente che il software non è un'entità statica e monolitica, bensì un insieme fittissimo di altri software, se per software intendiamo una serie di istruzioni impartite al computer. Perciò è possibile che nel modello "a cascata" di ridistribuzione del software libero, grazie alla disponibilità del codice sorgente completo e alla possibilità di modifica garantite dalla GPL, qualche sviluppatore voglia scorporare il pacchetto software e rielaborarne solo una parte (che potremmo chiamare "microsoftware"), oppure decida di fare interagire un software di derivazione libera con un software proprietario.[48]

E' il tipico caso delle librerie[49]: esse sono delle "raccolte di funzioni" precompilate (dette routine)[50], una sorta di microsoftware funzionale al software che lo incorpora ma da esso ben distinguibile. Quindi un'eccessiva rigidità (come per certi versi è quella della GPL) può risultare controproducente allo sviluppo di software libero: uno sviluppatore GNU che vuole creare una libreria sotto i parametri del copyleft sa che successivamente gli sviluppatori di software proprietario non potrebbero usarla e quindi la libreria perderebbe gran parte del suo potenziale.

Proprio per questo motivo, dopo che molti collaboratori del progetto GNU fecero notare tale difficoltà, la FSF decise nel 1991 di stilare una seconda licenza, chiamata LGPL, Library General Public License[51]. E' dunque una licenza apposita per il caso delle librerie, che si presenta come una versione della GPL alleggerita però di alcune restrizioni (per questo infatti è stata recentemente rinominata 'Lesser GPL', ovvero 'GPL attenuata'). Ovviamente la FSF "diffida" chiunque ad usare questa licenza per software che non siano librerie, pena l'esclusione del programma così distribuito dalla "famiglia" del software libero.

7. ALTRE IMPORTANTI LICENZE PER SOFTWARE. - Sulla scia dei segnali di successo raccolti nell'ambito della comunità hacker (e non solo) dalla licenza di Stallman, cominciarono a diffondersi altre licenze per software che - pur con funzioni e criteri diversi - si ispiravano al modello individuato dalla FSF. Ne vediamo alcune con maggiore attenzione.

7.1. LA BSD LICENSE. - La BSD License ha le sue radici, negli anni d'oro della scienza informatica, in un progetto che potrebbe essere considerato addirittura come precedente al progetto GNU. L'acronimo BSD si riferisce alla Berkley Standard Distribution, ovvero la versione di Unix sviluppata negli anni 70 dalla prestigiosa università californiana con il modello di libera condivisione tipico dell'epoca[52]. Quando poi (alla fine degli anni 80) la compagnia produttrice di software AT&T decise di commercializzare Unix ci fu un'inversione di tendenza e ovviamente le

nuove versioni del sistema operativo contenevano codice BSD inframmezzato da codice proprietario. Dunque gli sviluppatori originari della BSD separarono il proprio codice dal resto del sistema operativo; si impegnarono poi a 'riempire i buchi' e, una volta trasformata la BSD in un sistema operativo completo e indipendente, iniziarono a ridistribuirla sotto una nuova singolare licenza rilasciata dalla University of California (appunto la BSD license). Costoro dopo qualche anno (nel 1993) si organizzarono nel "FreeBSD Project" con lo scopo di coordinare lo sviluppo del software e di rilasciarne le versioni aggiornate. La prima versione (1.0) risale al 1993, mentre nel 1999 si era già giunti alla versione 3.0.[53]

Si tratta di una licenza piuttosto asciutta, senza componenti ideologiche o programmatiche e parti esemplificative, i cui termini risultano sintetici e essenziali e la cui applicazione si risolve nell'inserimento di una breve nota standard da inserire nei file che s'intendono tutelare con la licenza. La nota (detta 'template', ovvero 'sagoma') deve riportare il nome di chi detiene il copyright (owner), l'organizzazione a cui egli appartiene e l'anno di realizzazione. Il testo della licenza prosegue poi specificando che, del software così tutelato, sono permesse la ridistribuzione e l'utilizzo in forma sorgente o binaria, con o senza modifiche, ma solo se vengono rispettate tre condizioni:

- le ridistribuzioni del codice sorgente devono mantenere la nota sul copyright;
- le ridistribuzioni in forma binaria devono riprodurre la nota sul copyright, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza nella documentazione e nell'altro materiale fornito con la distribuzione;
- il nome dell'autore non potrà essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivati dal software licenziato, senza un apposito permesso scritto dell'autore.

In fine si trovano gli avvertimenti (disclaimer) sull'assenza di garanzia e sullo scarico di responsabilità, che ricalcano grossomodo lo schema dei loro corrispondenti all'interno della GPL[54]. Un attento osservatore dell'Opensource come strategia commerciale qual è Brian Behlendorf cristallizza in modo efficace e colorito lo spirito della BSD: "Ecco il codice, fateci quello che volete, non c'interessa; solo, se lo provate e lo vendete, datacene credito".[55]

E' il caso invece di mettere in luce la caratteristica più problematica di tale licenza, ovvero la possibilità di usare il codice da essa tutelato per sviluppare software proprietari: aspetto che la pone al di fuori del paradigma di 'copyleft', poiché non è garantita la trasmissione all'infinito dei diritti da essa concessi, i quali si interrompono nel momento in cui il codice diventa proprietario. Tuttavia, storicamente, le dispute più accese riguardanti la BSD non derivavano da questa caratteristica (d'altronde l'importante era che venisse dichiarato esplicitamente che non si trattava di 'software libero' nel senso voluto dalla FSF), bensì quella che venne chiamata la "clausola pubblicitaria". La clausola obbligava l'utente a "dare esplicito riconoscimento all'Università [Berkeley] nelle eventuali inserzioni pubblicitarie previste per i programmi derivati"[56]. Ma col tempo alcuni sviluppatori aggiunsero alla clausola i nomi di altre organizzazioni che avevano sostenuto lo sviluppo del software, comportando che dovessero essere citati sempre più soggetti nelle inserzioni.[57]

Questo ingombrante effetto a catena portò nel 1999 l'università californiana a decidere di eliminare quella clausola dalla versione ufficiale della licenza. Da quel momento cessò anche "l'o-

stracismo" dimostrato da Stallman nei confronti della BSD license, la quale nonostante tutto vanta una discreta diffusione (probabilmente grazie anche al fatto di essere strettamente connessa con il sistema Unix[58] e con il sistema Apache).

Più o meno identica alla BSD nella struttura e nello spirito generale è la MIT License, che prende il nome dal noto centro di ricerca del Massachusetts.[59]

7.2. LA MOZILLA PUBLIC LICENSE. - Quella del progetto Mozilla[60] è una storia altrettanto interessante e per inquadrarne la dinamica è necessario ricollegarsi a quanto detto nel capitolo precedente riguardo alla scelta rivoluzionaria compiuta per la distribuzione del software Netscape Navigator[61]. Quando infatti la Netscape decise di diffondere il sorgente del suo prodotto di punta, dovette fare i conti con una situazione abbastanza diversa da quella in cui si trovava il progetto GNU: quest'ultimo infatti aveva degli intenti propagandistici e no-profit che non potevano armonizzarsi invece con la realtà di una grande azienda. Bisognava quindi "liberare il sorgente" senza però rendere il software un effettivo software libero, nel senso voluto dalla FSF, dato che non si voleva precludere la possibilità di inframmezzarlo con codice di natura proprietaria; bisognava anche appurare se qualcuna delle licenza già comparse sul mercato fosse stata adeguata al tal fine.

I grandi nomi impegnati in questo progetto (ovvero Torvalds, Raymond e O'Reilly) consultarono esperti di informatica, diritto e marketing, prendendo in esame le caratteristiche delle licenze GPL, LGPL e BSD. La prima venne subito esclusa per la sua rigidità nel proibire la contaminazione con codice di derivazione proprietaria e per il cosiddetto problema dell' "effetto virale" di questa sua rigidità; la seconda, in quanto versione più aperta e permissiva della sua "sorella maggiore", poteva essere più appetibile, "ma conteneva ancora troppi dei tranelli della GPL"[62]; la BSD pur nella sua semplicità ed elasticità, fu però giudicata insufficiente allo sviluppo del progetto.

Non c'erano dubbi: era giunto il momento di stilare una nuova apposita licenza, che, a detta dei loro promotori, si sarebbe posta come un primo tentativo di compromesso fra i criteri giuridico-ideologici del software libero tradizionale e lo sviluppo a livello aziendale di software a sorgente aperto. Nacque così la Netscape Public License (NPL), il cui testo venne diffuso a titolo informativo in un newsgroup telematico per testare il livello di gradimento da parte degli utenti: era il 5 marzo 1998[63]. Da subito il feedback ricevuto da tutta la comunità Opensource si rivelò estremamente critico: la licenza infatti, con una certa contraddittorietà, riservava alcuni privilegi al detentore originario dei diritti nella distribuzione del codice sorgente; essa dava a Netscape il privilegio di porre sotto un'altra licenza le modifiche fatte al suo software, perciò l'azienda poteva tenere come private quelle modifiche, approfittarne per migliorare il software e rifiutarsi di ridistribuire il risultato[64]; per di più veniva riservata a Netscape anche la possibilità di redigere versioni aggiornate della NPL, alla stregua di quanto faceva la FSF con la GPL (con la differenza che la FSF era un'organizzazione no-profit e non un'impresa con interessi economici).

Preso atto di questa "falsa partenza" da archiviare, i coordinatori del progetto però riconfermarono strenuamente e prontamente la loro vocazione per l'Opensource e nell'arco di due set-

timane seppero rivisitare la loro impostazione. Il 21 marzo infatti venne diffusa una nuova licenza, libera da quei privilegi che avevano generato tante critiche: la Mozilla Public License (MPL), che prese il suo nome stravagante da un nomignolo[65] usato scherzosamente dagli sviluppatori della Netscape; essa era stata predisposta per operare "all'interno della NPL" ed era identica a quest'ultima tranne che nella mancanza dei privilegi. Il codice di Navigator fu dunque pubblicato per la prima volta il 31 marzo 1998 sotto licenza NPL; il codice da qui derivato poteva invece essere sotto MPL (o sotto ogni altra licenza compatibile) e quindi poteva essere inserito (in grado variabile) all'interno di un pacchetto di software commerciale. In questo modo il Progetto Mozilla riusciva finalmente ad assecondare il duplice intento di diffusione a sorgente aperto e di proficua strategia aziendale.

Ancora Behlendorf ci fa perspicacemente notare una particolarità di tipo giuridico nella nuova licenza: infatti, in essa più che in altre licenze anteriori, sono presenti alcune rilevanti clausole (precisamente nella 'Sezione 2')[66] mirate a tutelare gli sviluppatori del progetto Mozilla dalla malafede di coloro che avrebbero potuto approfittare della elasticità della licenza, inserendo tacitamente parti di codice coperte da brevetto, per poi rivendicarne per vie legali il pagamento. "La licenza [...] prescrive che l'azienda o l'individuo che contribuisca con codice al progetto rinunci ad ogni possibile pretesa a diritti di brevetto a cui il codice potrebbe dare adito."[67]

La licenza Mozilla[68], tuttora usata per i browser Netscape, resta incompatibile con la GPL - per i motivi già esposti a proposito della NPL - ma può essere finalmente qualificata come licenza Opensource, nel senso in cui tale concetto proprio in quegli anni andava delineandosi[69].

8. UNA SORTA DI "PATROCINIO" SULLE LICENZE. - Come abbiamo già rilevato nella dinamica storica e antropologica del movimento Opensource, nel 1998 la diffusione di software sotto licenze diverse dal concetto tradizionale di licenza d'uso era diventata una prassi ormai radicata e la scelta "illuminata" di Netscape rappresentò l'avvenuta maturazione dei tempi per una - per così dire - istituzionalizzazione dell'Opensource.

Le più rappresentative e carismatiche personalità della comunità emergente cominciarono a cogliere la necessità di fare chiarezza (anche da un punto di vista giuridico) sul fenomeno che avevano strenuamente sostenuto e pensarono di organizzarsi in gruppi di lavoro e associazioni che coordinassero i vari progetti e ne mantenessero alta la visibilità. Una volta costituite tali organizzazioni e confermata la loro credibilità a livello internazionale, esse iniziarono un'opera di cernita, commento e consulenza sui testi delle licenze che via via si trovavano in circolazione, segnalando quali fossero le più indicate a determinate finalità: una sorta di "patrocinio", una certificazione di conformità allo spirito dei vari progetti.

8.1. LA OPEN SOURCE DEFINITION. - I primi a muoversi in questo senso furono proprio alcuni degli artefici di Mozilla, i quali sotto la guida di Eric Raymond costituirono la Open Source Initiative (di cui abbiamo già parlato) con lo scopo appunto di farsi supremi custodi e garanti del concetto di 'software Open Source'. Come base per questo progetto, la OSI raccolse i suoi esperti di informatica e di diritto per stilare una sorta di documento-decalogo in cui venissero

delineati gli standard secondo i quali un software potesse essere definito Open Source: la Open Source Definition, ovvero la 'definizione di open source'.

Fedele alla sua vocazione di "statuto dei diritti dell'utente" questo testo focalizza la centralità di tre diritti primari che la tipologia di distribuzione del software deve rispettare:

- il diritto di fare copie del programma e di ridistribuirle liberamente,
- il diritto di accesso al codice sorgente,
- il diritto di poter intervenire sul programma e modificarlo.[70]

Dunque la Open Source Definition (OSD) non è un modello di licenza per software opensource (come qualcuno potrebbe pensare) bensì una "specifica di quanto è ammesso in una licenza software perché possa essere considerata Open Source" [71]; può esser vista, in un certo senso, come una "licenza per le licenze".

Dopo una breve introduzione che ammonisce il lettore a non considerare 'Open Source' come semplice sinonimo di 'disponibilità del sorgente', il documento si estrinseca in 10 sezioni che da un lato chiariscono e riconfermano alcuni principi cardine del software libero, dall'altro ne creano alcuni indipendenti ed appositi per il concetto di Open Source. Per esempio, nel primo gruppo, ovvero quello coerente a grandi linee con quanto abbiamo già incontrato a proposito della GPL, possiamo inserire la 'Sezione 1' (sulla libertà della ridistribuzione), la 'Sezione 2' (sulla disponibilità del codice sorgente), la 'Sezione 3' (sulla possibilità di apporre modifiche e realizzare così opere derivate), le 'Sezioni 5 e 6' (sul divieto di discriminazione di persone o settori di applicazione).

Altre disposizioni sembrano invece allontanarsi dalle finalità della GPL: basti pensare alla 'Sezione 9' (sui rapporti fra diversi regimi di licenza), la quale stabilisce che "la licenza non deve contaminare altro software": letto così, tale imperativo sembrerebbe concepito solo ed appositamente per contrapporsi alla 'viralità' della GPL, ma ad un'attenta lettura si può notare che la sezione in esame si riferisce non alla derivazione ma alla mera aggregazione; cioè non si riferisce alla miscelazione di codice libero/aperto con codice proprietario (derivazione), bensì alla distribuzione su un unico media (CD-ROM o floppy-disk) di un software Open Source e di uno proprietario (aggregazione).[72]

Molto interessante dal punto di vista giuridico la 'Sezione 7', che sottolinea la trasposizione automatica degli effetti della licenza a tutti coloro ai quali il programma è ridistribuito senza necessità di alcuna firma o di necessità di una ulteriore licenza per ogni "gradino" della distribuzione.[73]

Un discorso a parte merita invece la 'Sezione 10', recentemente novellata per intero a causa dei problemi di poca lungimiranza ed elasticità che il suo dettato denotava. Nella versione originale[74] essa faceva cenno ad alcune "licenze esemplari" da considerarsi modelli conformi alla OSD, che erano la GNU GPL, la BSD, la X Consortium e la Licenza Artistica; questa elencazione avrebbe però creato problemi di interpretazione della OSD nel caso (nemmeno molto improbabile) che una di queste fosse stata modificata così da risultare invece incompatibile col concetto di Open Source. Si è deciso così di eliminare ogni richiamo preciso ad alcune licenze e di sostituirlo con una nuova sezione del tutto diversa ma stavolta molto lungimirante e scaltra: s'introduce il concetto (finora non ufficialmente contemplato dai "manifesti" del movimento

Opensource) della neutralità della tecnologia. Si proibisce infatti di usare la licenza di un software Open Source per creare eventuali privilegi in ambito hardware; la libertà del software diventa quindi un by-pass per toccare un altro tema scottante: le implicazioni col diritto industriale fra hardware, software e disciplina antitrust. Infatti, per il già citato fenomeno delle network externalities[75], i diritti di proprietà d'intellettuale possono avere 'effetti di rete' limitativi della libertà di scelta dell'utente. Questa dunque la breve enunciazione della 'Sezione 10': "La licenza dev'essere tecnologicamente neutrale. Nessuna condizione della licenza può essere prevista per qualche particolare tecnologia o tipo di interfaccia."

Eliminato dunque dalla OSD ogni richiamo formale ed esplicito ad alcune licenze, la OSI però intraprese comunque - come abbiamo già accennato - un'opera di cernita e monitoraggio delle licenze in circolazione, definendo nel sito ufficiale del progetto quali di queste andassero intese come "Open Source compatibili".

L'obbiettivo della OSI, a dire il vero, è molto più ambizioso: cioè addirittura trasformarsi in una specie di "consorzio" che vigili sulla corretta interpretazione e applicazione della Open Source Definition, attribuisca una certificazione ai prodotti che ne rispettavano i principi e apponga su di essi un marchio di garanzia. Inizialmente è stata richiesta la registrazione dell'espressione "Open Source" come marchio, ma l'autorità americana a ciò preposta non l'ha accettata poiché troppo generica e descrittiva; la OSI ha dunque optato per il meno equivocabile "OSI certified", cioè "certificato dalla OSI".[76]

La OSI quindi non solo consente l'uso dell'espressione Open Source per i software che rispettino i criteri della OSD, ma autorizza su di essi l'apposizione ufficiale del marchio registrato; si crea così un riconoscimento più forte di quello che abbiamo simbolicamente chiamato "patrocinio", espressione più calzante per la prassi utilizzata dalla FSF.

Sul sito ufficiale della OSI si trova un'apposita pagina web[77] contenente i termini e le formalità utili per perfezionare il procedimento di apposizione del marchio e i file d'immagine in diversi formati con lo stemma grafico da inserire sui supporti stampati: la formula ufficiale è " This software is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified is a certification mark of the Open Source Initiative" (cioè, "Questo software è un software Open Source certificato dalla OSI. 'OSI certified' è un marchio di certificazione della Open Source Initiative"). Nel sito, inoltre è presente un elenco costantemente aggiornato di tutte le licenze che hanno appunto ricevuto tale riconoscimento, così da consentire all'utente di verificare in tempo reale l'effettiva corrispondenza di un software ai requisiti della OSD ed ovviare eventuali abusi.

Tornando all'analisi esplicativa e comparativa compiuta da Perens nel suo saggio-manifesto, è possibile rileggere le principali licenze di software che abbiamo fin qui esaminato alla luce dei criteri della Open Source Definition, rilevando quattro fondamentali aspetti:

- la possibilità che il codice (sotto quella particolare licenza) venga miscelato con codice di matrice commerciale;
- la possibilità che le modifiche apportate al codice siano mantenute, senza quindi essere restituite all'autore originale;
- la possibilità che il codice così realizzato venga liberamente ri-licenziato da chiunque;
- la permanenza di alcuni privilegi speciali sulle modifiche per chi detiene il copyright

originale.

E' possibile ora costruire un tabella (tab. 1) a doppia entrata che metta in relazione questi parametri con le caratteristiche delle sei modalità di distribuzione che abbiamo esaminato: la GNU GPL, la GNU LGPL, la BSD license, la Netscape Public License, la Mozilla Public License e infine il dominio pubblico[78].

8.2. IL RUOLO DELLA FREE SOFTWARE FOUNDATION. - Come abbiamo già accennato, anche la Free Software Foundation, dall'alto della sua posizione privilegiata (e unanimemente riconosciuta) di prima custode della libertà nel software, ha da sempre sfruttato la visibilità e la credibilità derivatele da un a personalità come Stallman per guidare gli utenti di software verso una corretta qualificazione del concetto di software libero. I meccanismi con cui questa organizzazione ha conferito il suo benestare (oppure ancora "patrocinio") alle diverse licenze in circolazione, sono però piuttosto diversi da quelli prescelti dalla Open Source Initiative.

Per prima cosa la FSF non usa come modello di riferimento un documento-manifesto quale può essere considerato la OSD, bensì una vera e propria licenza che funge - ma solo in seconda battuta - anche da manifesto: ovvero la GPL, che viene "solennemente" elevata al grado di licenza del 'free software' per eccellenza. Essa diventa in tal modo l'unica vera licenza che realizza appieno le quattro libertà basilari previste dalla 'free software definition' (d'ora in poi FSD):

- la libertà di eseguire il programma, per qualsiasi scopo (libertà 0);
- la libertà di studiare come funziona il programma e adattarlo alle proprie necessità (libertà 1);
- la libertà di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo (libertà 2);
- la libertà di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne possa trarre beneficio (libertà 3). Ovviamente l'accesso al codice sorgente è considerato come prerequisito essenziale alla 'libertà 1' e alla 'libertà 3'.[79]

Inoltre, coerentemente con i principi di libertà "totale" da essa strenuamente difesi, la FSF non avrebbe mai potuto condividere la scelta di registrazione di un marchio di certificazione; senza poi calcolare che, se la OSI ha incontrato problemi nella richiesta di registrazione a causa della eccessiva descrittività e genericità dell'espressione Open Source, tanti più se ne avrebbero a voler definire giuridicamente un concetto così ampio come quello di 'libertà'. Lo stesso Stallman, che già dai primi passi della OSI aveva esternato le sue aspre critiche per l'intera impostazione del progetto, si è sempre palesato contrario ad un simile meccanismo di controllo giuridico sul rispetto dei criteri dell'Opensource. Uno dei suoi più significativi saggi[80] contiene non a caso un paragrafo intitolato "Un marchio registrato può aiutare?" in cui l'hacker sostiene l'inutilità della mossa di Raymond e Perens, comprovata - a suo dire - sia dal tentativo fallito di registrare 'Open Source' come marchio, sia dal fatto che alcune aziende sono riuscite spesso a presentare come open source dei programmi non OSD-compatibili, pur senza usare nel materiale divulgativo la precisa espressione 'Open Source' e creando in tal modo ulteriore confusione nel pubblico.[81]

In definitiva, Stallman (e quindi la FSF) è di gran lunga più propenso a conferire quella sorta di "patrocinio" a progetti o licenze, sfruttando fin dove possibile quella storica e monolitica tradizione di valori etici e di esperienza sul campo che solo la FSF può vantare; senza quindi

"impantanarsi" nelle insidie della burocrazia e mantenendo una più opportuna elasticità e informalità nel procedimento. La lista delle licenze di software prese in considerazione nel sito della FSF[82] è più semplicemente divisa in licenze per software non libero (quindi di per sé incompatibili con la GPL e con la FSD) e licenze per software libero; quest'ultima categoria è a sua volta bipartita in 'licenze di software libero compatibili con la GPL' e 'licenze di software libero incompatibili con la GPL'. Ovviamente il concetto di compatibilità usato in questo caso non si riferisce solamente ad una coerenza con i principi della GPL ma più tecnicamente alla possibilità di combinare il codice così tutelato con codice sotto licenza GPL.

In base a questa classificazione e ad alcune annotazioni sui principali parametri presi in esame, è possibile anche in questo caso compilare una tabella (tab. 2) a doppia entrata riferita alle stesse licenze prese in considerazione nello scorso paragrafo.

NOTE AL SECONDO CAPITOLO

[1]- Per comprendere meglio questa differenziazione v. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (Scritti, quaderni di AIDA n.5), Giuffrè, Milano, 2000, cap. II.

[2]- v. quanto detto nel primo capitolo (par. 3).

[3]- "Ben presto si ebbe una crescita enorme degli investimenti in software e la partecipazione a questi investimenti degli stessi produttori di hardware, cosicché la valutazione negativa sulla proteggibilità dei programmi venne meno, ed anzi a tale valutazione si sostituì una valutazione positiva così favorevole alla protezione del risultato del lavoro intellettuale del programmatore così da considerare preferibile la protezione della forma di espressione del programma, come tipicamente è quella del diritto d'autore, alla protezione del contenuto del programma, come invece è quella brevettuale." Cfr. FLORIDIA, *Le creazioni intellettuali a contenuto tecnologico*, in AA.VV., *Diritto Industriale - Proprietà intellettuale e concorrenza*, Giappichelli, Torino, 2001, cap.I, par. 5.

[4]- Le creazioni oggetto del diritto d'autore, secondo la definizione preliminare effettuata dalla legge italiana sul diritto d'autore (L. 633/1941: d'ora innanzi "l.a.") sono le opere dell'ingegno di "carattere creativo". Per una chiara presentazione di tale nozione, v. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *Diritto Industriale - Proprietà intellettuale e concorrenza*, Giappichelli, Torino, 2001, cap.II, par.5.; inoltre v. diffusamente L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.).

[5]- Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property rights, accordi internazionali firmati a Marrakech nel 1994 nell'ambito dell'Uruguay Round per la costituzione del WTO (World Trade Organization). A tal proposito v. RICOLFI, *I segni distintivi d'impresa: marchio, ditta, insegna*, in AA.VV., *Diritto Industriale - Proprietà intellettuale e concorrenza*, Giappichelli, Torino, 2001, cap.I, par. 3.B.

6]- L'estratto è riportato anche da AUTERI, *op. cit.*, cap.II, par.5; l'autore, in questo stesso paragrafo, analizza anche l'importante distinzione fra forma esterna, forma interna e contenuto di un'opera dell'ingegno.

[7]- Questa nuova categoria di opere dell'ingegno comprende anche il design industriale e le banche dati; v. AUTERI, *op. cit.*, Cap. II, par. 7.

[8]- Per una trattazione approfondita di questa natura giuridicamente ambigua del software, v. FRASSI, *Creazioni utili e diritto d'autore*, Giuffrè, Milano, 1997.

[9]- Per una schematica presentazione degli elementi portati a favore o a detrimento della brevettabilità del software v. CIAMPI, *Profili comparatistici della protezione del software nella legislazione e nella prassi contrattuale*, in ALPA e ZENO-ZENCOVICH (a cura di), *I contratti d'informatica*, Giuffrè, Milano, 1987, p. 339.

[10]- Così si esprime FLORIDIA, *op. cit.*, cap. I, par. 5.

[11]- v. CIAMPI, *op. cit.*, pp. 340-341; per una ancor più approfondita visuale comparatistica della tutela legislativa del software v. FRASSI, *op. cit.* (par. 2.2. e par. 2.4.).

[12]- Fu introdotto anche un secondo comma all'art. 1 della legge sul dir. d'autore, che recita: "Sono altresì protetti i programmi per elaboratore come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna sulla protezione delle opere letterarie ed artistiche ratificata e resa esecutiva con l. 20 giugno 1978, n. 399." Il numero 8 introdotto invece nell'art. 2 l.a. ci fornisce la definizione legislativa di software, precisando che fra le opere tutelate dalla stessa legge si annoverano anche "i programmi per elaboratore, in qualsiasi forma espressi purché originali quali risultato di creazione intellettuale dell'autore. [...]"

[13]- Fra questi AUTERI, *op. cit.*, cap.II, par.7.

[14] - "Ciò consente, da un lato, di ammettere che i programmi possano avere carattere creativo in

un senso non molto diverso da quello che questo concetto ha in generale in materia di diritto d'autore, dall'altro lato, consente di limitare la tutela alla forma 'espressiva' […] senza investire il contenuto […]." Cfr. AUTERI, *op. cit.*, cap.II, par.7.

[15]- v. a tal proposito AUTERI, *op. cit.*, cap.IV, par.1.

[16]- Velia Maria Leone approfondisce così la portata giuridica del concetto di esclusiva: "La succitata esclusiva esplica i suoi effetti in due principali direzioni, di cui l'una è la conseguenza dell'altra: la prima consentendo al titolare di vantare un diritto allo sfruttamento della creazione di cui è autore; la seconda, quale espressione della prima, consistente nel potere autorizzativo-inibitorio dell'autore nei confronti dello sfruttamento dell'opera da parte di terzi." Cfr. LEONE, *La concessione del software fra licenza e locazione*, in ALPA e ZENO-ZENCOVICH (a cura di), *I contratti d'informatica*, Giuffrè, Milano, 1987, p. 354.

[17]- Per un approfondimento onnicomprensivo degli aspetti contrattuali relativi all'informatica, si consiglia la lettura integrale del volume (per molti aspetti ancora attuale) curato da ALPA e ZENO-ZENCOVICH, *I contratti d'informatica*, Giuffrè, Milano, 1987.

[18]- Cfr. LEONE, *op. cit.*, p. 355.

[19]- A complicare la questione (già abbastanza oscura a livello di puro diritto privato) sopraggiunge il diritto d'autore, che (con l'art. 64 bis, lettera 'c') applica al diritto di distribuzione del software il cosiddetto principio dell'esaurimento, in base al quale il titolare dei diritti non mantiene il diritto di controllare la circolazione dell'opera una volta che l'abbia destinata al mercato. A tal proposito, v. SARTI, *Esaurimento ed utilizzazione del software*, in L.C. UBERTAZZI (a cura di), *La legge sul software*, Giuffrè, Milano, 1994; oppure SANTO, *Le licenze pubbliche GNU*, tesi di laurea, Università degli Studi di Pavia, Fac. di Giurisprudenza, aprile 2003; cap. I, par. 4 (disponibile su www.copyleft-italia.it/pubblicazioni).

[20]- Cfr. LEONE, *op. cit.*, p. 359.

[21]- Per maggior chiarezza su questa dicotomia, v. la differenziazione in *corpus mechanicum* (software come bene materiale) e *corpus mysticum* (software come opera dell'ingegno) sostenuta anche in LEONE, *op. cit.*, p. 359.

[22]- La serie di definizioni segue il modello proposto da RAGUSA, *op. cit.*; gli stessi concetti sono riportati anche da BASSI, *op. cit.*, pp. 2 ss. (par. 1.2.); e da SISTO, *Le diverse modalità di distribuzione del software: freeware, shareware e trial version* in CASSANO, *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'internet*, IPSOA, Milano, 2002, 1058 ss.

[23]- "Alcune volte, il solo fatto di aprire la confezione esterna, in plastica trasparente del packaging, equivale ad accettazione [dei termini] della licenza, leggibile all'interno della scatola, senza attendere l'accettazione esplicita durante l'installazione del prodotto." Cfr. RAGUSA, *op. cit.*, par. 3.3.4. Nel caso portato dalla Ragusa, si parla di *shrink-wrap licenses*: per un approfondimento, v. SARTI, *op. cit.*, pp. 146-149. Gran parte della dottrina italiana ne esclude la validità e assimila queste "licenze a strappo" alla categoria delle clausole vessatorie: in questo senso v. D'ARRIGO, *Prospettive della c.d. licenza a strappo nel nostro ordinamento*, in *Dir. Inf.,* 1996, pp. 462-468.

[24]- Una delle più comuni occupazioni degli hacker (o cracker?) è proprio l'elusione di questi meccanismi, riuscendo così a trasformare le versioni di prova in versioni perfettamente funzionanti (senza alcuna spesa per l'acquisizione della licenza, ma violando così le norme sul copyright).

[25]- In questo caso l'aggettivo 'free' è usato nel significato puro e semplice di 'gratuito', a differenza che nell'espressione 'free software'. Per questi risvolti semantici v. *supra*: cap. I, par. 8 e relative note.

[26]- Una diffusa strategia di mercato sfrutta le *network externalities* (i cosiddetti 'effetti di rete') ed è applicata soprattutto all'impresa del software: essa mira a creare con la diffusione gratuita di programmi o di file in determinati formati una rete di distribuzione da sfruttare con la vendita del prodotto di punta. Consideriamo il caso esemplare dei software Acrobat Reader e Adobe Acrobat, dedicati alla lettura (il primo) e alla composizione (il secondo) dei file in formato PDF. L'azienda Adobe prima ha cercato di

diffondere l'uso del formato PDF distribuendo gratuitamente (*freeware*) il lettore; successivamente ha potuto avvantaggiarsi della vendita del compositore (software commerciale) di cui gli utenti hanno bisogno per creare a loro volta file PDF.

A tal proposito, v. LEMLEY e MCGOWAN, *Legal implications of Network Economics Effects*, in *California L. Rev.*,1998.

[27]- Per una definizione del concetto di 'software libero' vedi POTORTÌ, *Che cos'è il software libero*, Ass. Software Libero, 2002; disponibile alla pagina web www.linux.it/GNU/softwarelibero.shtml oppure alla pagina web http://softwarelibero.it/documentazione/softwarelibero.html. Per la definizione di software opensource invece v. PERENS, *The Open Source Definition*, in AA.VV., *Open Sources - voci dalla rivoluzione open source*, Apogeo, 1999.

[28]- Bassi parla anche di altre categorie (*free software non-copylefted* e *semi-free software*); v. BASSI, *op. cit.*, p. 4 (par. 1.2.).

[29]- "Per trasformare un programma in copyleft, prima lo dichiariamo sotto copyright; poi aggiungiamo i termini di distribuzione, strumento legale onde garantire a chiunque il diritto all'utilizzo, alla modifica e alla ridistribuzione del codice di quel programma o di qualsiasi altro da esso derivato, ma soltanto nel caso in cui i termini della distribuzione rimangano inalterati. Così il codice e le libertà diventano inseparabili a livello legale." Tratto da *Che cos'è il copyleft?* (scritto nel 1996) in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.1): saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa, 2003 (disponibile anche sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni); la versione originale di questo saggio è disponibile su www.gnu.org/licenses/licenses.html#WhatIsCopyleft.

[30]- Cfr. STALLMAN, *Che cos'è il copyleft?* (cit.). Gli stessi principi espressi nel saggio sono condensati nel preambolo della licenza GPL, di cui parleremo fra poco. Ne segnaliamo qui una frase in particolare: "[…]chi distribuisce copie di un programma coperto da GPL, sia gratis che in cambio di un compenso, deve concedere ai destinatari tutti i diritti che ha ricevuto."

[31]- Riguardo le singolari etimologie del gergo hacker, v. *supra* cap. I, par. 2.

[32]- v. anche l'emblematica grafica di copertina di questo libro.

[33]- Obblighi che poi rientrano nella tradizionale classificazione civilistica di obblighi di dare, di fare e di non fare.

[34]- Bruce Perens, uno dei padri della Open Source Initiative, dice proprio che "la Open Source Definition è una carta dei diritti dell'utente del computer." Cfr. PERENS, *The Open Source Definition*, in AA.VV., *Open Sources* (cit.), introduzione.

[35]- Per una generale analisi giuridica (basata sul diritto statunitense) del fenomeno copyleft v. HILL, *Fragmenting the copyleft movement: the public will not prevail*, in *Utah L. Rev.* 1999, 797; PATTERSON, *Copyright misuse and modified copyleft: new solutions to the challenges of internet standardization*, in *Mich. L. Rev.* 2000, 1351.

[36]- Il principale consulente giuridico del progetto GNU è Eben Moglen, docente presso la Columbia Law School; un suo dettagliato curriculum e una sua completa bibliografia sono disponibili sul sito http://emoglen.law.columbia.edu/.

[37]- "La retorica politica presente nella GPL non è gradita a tutti. Non manca chi ha scelto, per il suo software, licenze non altrettanto adatte per semplice avversione alle idee di Richard Stallmann, pur di non voler vederle ripetute nei propri pacchetti software." Cfr. PERENS, *The Open Source Definition*, in AA.VV., *Open Sources* (cit.), par. *La GNU General Public License*.

[38]- "E' così che la GPL rimane una delle migliori creature partorite da Stallman. Grazie ad essa, venne a crearsi un sistema di proprietà condivisa all'interno dei normali confini della legislazione sul copyright." Cfr. WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 9 - *La GNU General Public License*).

[39]- In Inglese infatti 'public' può assumere un significato esteso di 'democratico', 'aperto a tutti'; tale

sfumatura semantica invece nella nostra tradizione linguistica non si coglie appieno poiché 'pubblico' richiama anche il concetto si 'stato' (che in questo caso sarebbe fuorviante).

[40]- Traduzione curata da Gruppo PLUTO, da Italian Linux Society e dal gruppo italiano di traduzione GNU, disponibile sul sito www.softwarelibero.it/gnudoc/gpl.it.txt.

[41]- La versione originale in Inglese riporta "section", che è stato tradotto (forse un po' troppo liberamente) in "commi" nella traduzione italiana di riferimento (v. nota precedente). Qui manterremo la traduzione più neutrale "sezione".

[42]- Lo stesso titolo della parte che abbiamo informalmente chiamato "licenza vera e propria" fa esplicito riferimento a queste tre attività.

[43]- Per i lettori più esperti di informatica, si riporta la definizione: "Per un programma eseguibile, 'codice sorgente completo' significa tutto il codice sorgente di tutti i moduli in esso contenuti, più ogni file associato che definisca le interfacce esterne del programma, più gli script usati per controllare la compilazione e l'installazione dell'eseguibile." Cfr. testo integrale della GPL.

[44]- "Se non è possibile distribuire un prodotto in modo che soddisfi simultaneamente gli obblighi dettati da questa licenza e altri obblighi pertinenti, il prodotto non può essere affatto distribuito. Per esempio, se un brevetto non permettesse a tutti quelli che lo ricevono di ridistribuire il programma senza obbligare al pagamento di diritti, allora l'unico modo per soddisfare contemporaneamente il brevetto e questa licenza è non distribuire affatto il programma."

[45]- Per un commento strettamente giuridico della GPL, si veda PERRI, *I sistemi di licenza open source*, in CASSANO, *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'internet*, IPSOA, Milano, 2002, pp. 1091-1094; per un'analisi giuridica estremamente approfondita si veda diffusamente tutta l'edizione 2004 della rivista *Annali Italiani del Diritto d'Autore (AIDA)* interamente dedicata al fenomeno opensource.

[46]- A parlare di "viralità" è un famoso saggio dedicato al progetto Mozilla: HAMERLY e PAQUIN, con WALTON, *Liberare il sorgente: la storia di Mozilla* (par. *Creazione della licenza*), in AA.VV., *Open Sources* (cit.). Su questa singolare caratteristica si sofferma anche SANTO, *op. cit.*, cap. V, par. 3.

[47]- Cfr. HAMERLY e PAQUIN, con WALTON, *op. cit.,* (par. *Creazione della licenza*).

[48]- Riguardo i problemi di tipo giuridico legati alla combinazione di software libero con software proprietario si veda BERTANI, *Open source ed elaborazione di software proprietario* e GUGLIELMETTI, *Open source e interoperabilità con software proprietario*, entrambi in AIDA 2004, Giuffrè.

[49]- 'Libreria' è il tipico esempio di una traduzione un po' forzata di un termine tecnico; 'library' ha infatti una valenza molto più ampia di quanto può apparire nella versione italiana. In Inglese 'library' può far riferimento anche al concetto di archivio, raccolta, collezione.

[50]- v. la definizione di 'libreria' riportata in glossario da DIDONÈ, *op. cit.*; inoltre v. la definizione data dalla 'sezione 0' della LGPL.

[51]- Nella sezione esemplificativa che appare in coda al testo GPL, si legge infatti: "Se il proprio programma è una libreria di funzioni, può essere più utile permettere di collegare applicazioni proprietarie alla libreria. In questo caso consigliamo di usare la Licenza Generica Pubblica GNU per Librerie (LGPL) al posto di questa Licenza."

[52]- Per un approfondimento della storia del sistema operativo BSD, v. MCKUSICK, *op. cit.*; cfr. anche supra cap. I, par.1 e relative note.

[53]- v. BASSI, *op. cit.* (App. B.2.).

[54]- Cfr. le 'Sezioni 11 e 12' della GPL nel testo integrale riportato in appendice. Vedremo che tale schema sarà poi preso a modello da gran parte delle licenze esaminate in questo saggio, sia quelle per opere software che quelle per opere non software.

[55]- Cfr. BEHLENDORF, *Open Source come strategia commerciale* in AA.VV., *Open Sources* (cit.), par. *Copyright di tipo BSD*. L'autore prosegue spiegando che "di solito il credito viene riscosso in diverse forme:

sulla pubblicità, in un file README, nella documentazione cartacea, ecc."

[56]- Cfr. WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 9 - *La Gnu General Public License*).

[57]- "Quella 'odiosa clausola pubblicitaria' della University of California in seguito si sarebbe rivelata un problema. Alla ricerca di un'alternativa meno restrittiva della GPL, alcuni hacker ricorsero a tale clausola, sostituendo la dicitura "University of California" con il nome della propria istituzione. Risultato: i programmi di software libero che utilizzavano parti prese da decine di altri programmi dovevano citare decine di entità. Nel 1999, dopo circa dieci anni di insistenze da parte di Stallman, la University of California si trovò d'accordo a eliminare quella clausola." cfr. WILLIAMS, *op. cit.* (nota n. 90).

[58]- Così PERRI, *op. cit.*, p. 1097.

[59]- Per il testo della licenza v. www.copyleft-italia.it/licenze.

[60]- Per gli scopi e le attività del progetto v. il sito ufficiale www.mozilla.org.

[61]- v. *supra* cap. I, par. 7.

[62]- Cfr. HAMERLY e PAQUIN, con WALTON, *op. cit.* (par. *Creazione della licenza*): gli autori si riferiscono molto probabilmente all'apparato di principi etici che - come abbiamo già visto - risulta spesso ingombrante nel testo di una licenza.

[63]- La ricostruzione storica segue il percorso presentato nel saggio *Liberare il sorgente: la storia di Mozilla* (cfr. nota precedente).

[64]- v. PERENS, *op. cit.* (par. *La Netscape Public License e la Mozilla Public License*); Perens precisa che "questa clausola si è resa necessaria perché, quando Netscape decise per l'Open Source, aveva contratti con altre aziende che la impegnavano a fornir loro Navigator sotto una licenza non Open Source."

[65]- "Il nucleo del codice sorgente di Communicator, alla Netscape era chiamato Mozilla. Si trattava di un termine dapprima inventato da Jamie Zawinsky e dal suo gruppo durante lo sviluppo di Navigator. Il team stava lavorando ad un passo altrettanto frenetico per creare una "bestia" di gran lunga più potente di Mosaic e quella paroletta divenne il "code name" ufficiale di Navigator. Più tardi, il grosso dinosauro verde divenne uno scherzo fra addetti ai lavori, quindi una mascotte dell'azienda e infine un simbolo pubblico. Ora il nome comincio ad essere usato come termine generico in riferimento ai browser Web open source che sarebbero derivati dal codice sorgente di Netscape Navigator. L'intento era "liberare la Lucertola"." Cfr. HAMERLY e PAQUIN, con WALTON, *op. cit.*

[66]- v. testo originale della licenza accessibile da www.copyleft-italia.it/licenze.

[67]- Cfr. BEHLENDORF, *op. cit.* (par. *La licenza pubblica Mozilla*).

[68]- v. testo originale della licenza accessibile da www.copyleft-italia.it/licenze.

[69]- La fondazione della Open Source Initiative era avvenuta proprio verso la fine del 1998. Cfr. *supra* cap. I, par. 9.

[70]- Questa è a grandi linee la schematizzazione compiuta da Perens, uno dei padri fondatori della OSI, nonché principale autore della Open Source Definition. PERENS, *op. cit.* (par. *La Netscape Public License e la Mozilla Public License*).

[71]- Cfr. PERENS, *op. cit.* (par. *La Open Source Definition*).

[72]- Così Perens nella nota di commento alla 'Sezione 9': v. PERENS, *op. cit.* (par. *La Open Source Definition*).

[73]- "La licenza dev'essere automatica, senza la richiesta di alcuna firma. Purtroppo, negli Stati Uniti non ci sono dati validi precedenti giudiziari del potere della licenza senza firma quando questa venga passata da una seconda a una terza parte. Tuttavia, questo argomento considera la licenza come facente parte della legge sul contratto, mentre qualcuno obietta che dovrebbe essere considerata come legge di copyright, campo in cui si danno più precedenti per quel tipo di licenza." Cfr. PERENS, *op. cit.* (par. *La Open Source Definition*).

[74]- Ci si riferisce alla versione che si trova nel saggio di Perens, come riportato nel libro Open

Sources, quindi risalente almeno al 1999 (anno di edizione del libro).

[75]- v. *infra*, par. 3 e relative note.

[76]- Lo stesso stemma-distintivo del progetto (che si può vedere sul sito www.opensource.com) denota una spiccata efficacia grafica.

[77]- www.opensource.org/docs/certification_mark.php.

[78]- vedi TAB. 1 a fine capitolo. Sia i parametri d'analisi che la tabella, ripercorrono lo schema riportato da PERENS, *The Open Source Definition* (cit.).

[79]- Cfr. la pagina italiana del sito GNU dedicata alla 'free software definition' www.gnu.org/philosophy/free-sw.it.html oppure cfr. il saggio *La definizione di software libero*, in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol. 1), op. cit.*;. v. anche WILLIAMS, *op. cit.* (cap. 8 - *Sant'Ignucius*, nota n.80).

[80]- STALLMAN, *Perchè "software libero" è da preferire a "open source"*, in *Software libero, pensiero libero (vol. 1), op. cit.*

[81]- Nel paragrafo sopra citato, l'autore riporta un esempio concreto: "Ho sentito, talvolta di persona, molte aziende chiamare "open source" i loro pacchetti software anche se questi non rientravano, per le loro caratteristiche, nella definizione ufficiale. [...] Le aziende inoltre hanno fatto annunci che danno l'impressione che un programma sia "software open source" senza dirlo esplicitamente. Ad esempio, un annuncio di IBM riguardo ad un programma che non rientrava nella definizione ufficiale diceva questo: "Come è comune fare nella comunità open source, gli utenti della ... tecnologia saranno inoltre in grado di collaborare con IBM ..." Questa frase non dice che il programma è "open source", ma molti lettori non hanno notato quel dettaglio."

[82]- v. www.fsf.org/licensing/licenses/license-list.html.

CAPITOLO TERZO
COMUNICAZIONE, CREATIVITÀ E DIRITTO NEL MONDO DIGITALE

INTRODUZIONE. - Abbiamo visto fin qui l'evoluzione e gli aspetti tecnico-giuridici dell'informatica come nuova scienza e come nuovo aspetto della creatività. Con questo capitolo vogliamo porre le basi concettuali su alcuni aspetti relativi al diritto dell'informatica e alla multimedialità, con uno sguardo particolare alle esigenze di diffusione delle opere dell'ingegno in formato digitale. Tutto ciò ci servirà per mostrare in che modo il nuovo paradigma rappresentato dal successo del software libero abbia avuto in un arco di tempo brevissimo molteplici riflessi su tutto il mondo della comunicazione e dell'espressione.

1. L'INARRESTABILE RIVOLUZIONE. - La narrazione storica compiuta nel capitolo 2 si è interrotta al 1998 circa (in corrispondenza con il perfezionamento della Open Source Initiative), considerando superfluo entrare nel merito degli sviluppi di questi ultimi anni. Tuttavia è il caso di soffermarsi a riflettere sui mastodontici cambiamenti tuttora in corso, sia in ambito tecnologico che in ambito socio-culturale, che si vogliono spesso riassumere con espressioni tipo 'rivoluzione digitale' o 'era delle comunicazioni'.

Infatti, proprio nell'ultimo decennio l'innovazione tecnologica si è infiltrata capillarmente nel tessuto sociale dei paesi industrializzati tanto da non essere più considerata come rilevante solo per l'ambito tecnico-informatico, ma anche più ampiamente per il modo di pensare e per le abitudini di vita dell'uomo. Tale rivoluzione si esplica in alcuni fenomeni fondamentali che ora sono entrati nella quotidianità ma che solo pochi anni addietro sarebbero stati impensabili.

1.1. IL SISTEMA DIGITALE. - Il primo concetto rivoluzionario introdotto dall'innovazione informatica è quello di 'digitale'. Per capirlo ci dobbiamo rifare a quanto detto nelle premesse tecniche del capitolo 1 a proposito del linguaggio binario utilizzato da qualsiasi computer per gestire le informazioni. Appunto, questo linguaggio formato dalle uniche due cifre 0 e 1 è l'unico linguaggio compreso dalla macchina; ciò comporta che qualunque tipo di dato che si voglia archiviare, modificare, duplicare per via informatica necessiti un precedente processo di digitalizzazione. Con tale irrinunciabile passaggio, qualsiasi informazione legata all'umana sfera sensoriale (immagini, suoni, testi, forme) viene 'sintetizzata' e ridotta ad una serie più o meno complessa di 0 e di 1, chiamata 'bit'.[1] Per esempio se vogliamo digitalizzare una fotografia dobbiamo passarla allo scanner e 'salvarla' sull'hard-disk in un formato come 'jpg', 'tiff', 'bmp' ecc. (oppure potremmo scattare la foto direttamente con una fotocamera digitale).

Tradizionalmente l'archiviazione di informazioni di tipo digitale si contrappone a quella di tipo analogico, basata cioè non su questo processo di trasposizione cifrata per mezzo dell'elaboratore, bensì sull'incisione di impulsi elettrici su supporti magnetici. Per capirci, il supporto magne-

tico più comune è la cassetta audio che può appunto essere incisa con un normale registratore, il quale trasforma la nostra voce ricevuta da un microfono in una serie di impulsi elettrici incisi sul nastro[2].

La digitalizzazione invece ovvia a tutti i possibili inconvenienti del metodo analogico, infatti i suoi effetti principali sono[3] :

- la precisione: la conversione in bit è incomparabilmente più precisa di quanto possa essere quella ad impulsi elettro-magnetici; di conseguenza la duplicazione di informazioni da supporti digitali genera dei 'cloni' perfetti del file originale, i quali (salvo anomalie del sistema informatico) non sono da esso distinguibili per qualità;
- la compattezza e la facilità di 'stoccaggio': metaforicamente, se una foto nel classico formato cartolina occupa uno spazio bidimensionale di 10 x 15 centimetri su supporto cartaceo, un file digitale di pari qualità occupa una frazione minuscola (quasi irrilevante) dell'hard-disk (o di altro supporto digitale); lo stesso valga per i testi digitali, per i quali un CD-ROM potrebbe equivalere ad un intero locale di una biblioteca;
- la malleabilità delle informazioni: i dati immagazzinati in forma digitale, essendo sradicati dal loro naturale supporto materiale (carta, nastro magnetico ecc.), risultano infinitamente modificabili, aggiornabili, scomponibili, assemblabili da parte di chiunque disponga della tecnologia minima necessaria per farlo.

1.2. LA MULTIMEDIALITÀ. - Come conseguenza diretta e spontanea delle caratteristiche della forma digitale dei dati appena riportate, si ha che i contenuti possono essere gestiti in un modo estremamente articolato e versatile. E' possibile dunque comunicare messaggi espressivi con grande completezza ed interattività, collegando in modo funzionale le varie parti dell'opera, siano esse testi, suoni, immagini. Infatti, agli occhi del computer queste non sono altro che 'insiemi di bit'; la loro estrinsecazione in forma nuovamente intelligibile alla sfera sensoriale umana dipende dagli strumenti tecnico-informatici di cui l'utente dispone (e ovviamente della sua particolare abilità nel servirsene). Se con il termine media si intende ogni tipo di mezzo di comunicazione (materiale o virtuale), con l'aggettivo 'multimediale' s'intende la convergenza e fusione simultanea di media diversi, resa possibile appunto dalla tecnologia digitale.[4]

L'aspetto della multimedialità riconferma il già citato sradicamento dal supporto materiale che - come vedremo - rappresenta forse il risvolto più problematico per il diritto d'autore moderno.

1.3. L'INTERCONNESSIONE TELEMATICA. - Ultimo (ma solo in ordine di apparizione storica) dei tre fenomeni con cui abbiamo voluto manifestare la cosiddetta rivoluzione digitale, è la crescente e sempre più capillare interconnessione dei singoli utenti mediante reti telematiche.

Quella che noi chiamiamo indistintamente e comunemente 'Internet' non è altro che un immenso agglomerato di 'sotto-reti'[5] con cui dagli ultimi anni '60 (gli anni di ARPAnet[6]) prima i grandi centri di ricerca, poi anche i singoli hacker e programmatori hanno condiviso i loro dati informatici attraverso le linee telefoniche[7]. Col tempo questa opportunità si è avvicinata anche ai normali utenti di personal computer, stravolgendo così nel giro di pochi anni le abitudini di vita dei paesi industrializzati, assottigliando nello stesso tempo le distanze geogra-

fiche nell'intero pianeta e avvicinando sempre di più gli standard culturali. Il tutto grazie ad una tecnologia piuttosto semplice e soprattutto economica, se pensiamo per esempio che una e-mail inviata dall'Italia al Canada costa come una inviata ad un vicino di casa, ovvero il prezzo (spesso irrilevante) della connessione al server; a differenza di una telefonata che comporta invece costi maggiori a seconda della distanza fra gli utenti.

Questo ha demolito le fondamenta di tutto l'apparato giuridico-economico legato all'aspetto della distribuzione dei beni immateriali[8]. Tutto ciò che può essere digitalizzato (quindi in senso generale, ogni tipo di informazione) non necessita più alcun meccanismo di trasporto fisico per mezzo di supporti materiali, dato che grazie alla comunicazione telematica è possibile trasferire il file corrispondente con un costo tendente a zero e soprattutto in tempo reale, con estrema precisione e senza rischi di deterioramento o smarrimento.

Abbiamo già visto le ripercussioni benefiche di questa prassi in fatto di sviluppo di software con il metodo della condivisione (vedi il caso emblematico di GNU/Linux[9]); ora però è il momento di cercare di capire quali sconvolgimenti ciò possa apportare (oppure abbia già apportato) a tutto il mercato della comunicazione e dell'espressione e quindi anche al diritto della proprietà intellettuale.

2. NUOVE PROSPETTIVE PER LA COMUNICAZIONE E LA DISTRIBUZIONE. - Da queste nuove istanze tecnologiche derivano effetti, prima ancora che sul mondo del diritto, sul mondo dell'informazione in generale, inteso come mercato dei contenuti e quindi con implicazioni sia dal punto di vista della scienza della comunicazione che da quello della distribuzione.

In fatto di comunicazione, l'aspetto maggiormente rivoluzionario deriva più che altro dalla ormai stabile interconnessione telematica e consiste in un estremo assottigliamento, se non totale annullamento, delle distanze tra emittente e ricevente.[10] Nella infinita e indefinita comunità globale della rete, grazie alla filosofia del peer-to-peer[11], ogni utente può essere considerato allo stesso tempo ricevente o emittente di un messaggio e quindi, per trasposizione, anche editore ed utente finale di un'opera, senza che si riesca ad isolare una vera e propria fase di 'pubblicazione' intesa come passaggio dell'informazione dalla sfera privata alla disponibilità per il pubblico. Si pensi anche alla prassi ormai radicata del file-sharing[12], grazie alla quale l'hard-disk di ogni singolo utente rappresenta un potenziale archivio di dati (quindi anche informazioni e opere dell'ingegno) a disposizione di tutta la comunità della rete.[13]

Da questi fattori deriva un virtuale appiattimento sia dal punto di vista spaziale che da quello temporale, dato che un'opera, una volta inserita in questo sistema, può essere considerata come istantaneamente esistente in ogni parte del mondo pur non essendo fisicamente presente in nessun luogo[14]. Le normali tempistiche e formalità della fase di pubblicazione vengono rese in questo modo evanescenti.[15]

Un aspetto assolutamente non sottovalutabile ed inerente ad entrambe le sfere della comunicazione e della distribuzione è invece quello dell'anonimato che gli attori di tale scenario possono facilmente mantenere. Infatti fa parte delle conoscenze di un utente che possiamo considerare mediamente esperto, l'applicazione di alcune cautele tecnico-informatiche atte ad occultare la provenienza dei file concessi in condivisione. In tal modo, ovviamente, aumenta il grado

di libertà di azione anche di coloro che abusano maliziosamente delle immense opportunità offerte dalla rivoluzione telematica, complice da questo lato anche un mancato coordinamento a livello internazionale delle normative di controllo. Infatti - e si inizia così ad introdurre un punto dolente per le nuove esigenze giuridiche - in un panorama così vasto è sufficiente anche un minimo spiraglio di superficialità nella disciplina giuridica (o addirittura di 'anarchia') per inquinare d'incertezza tutto l'apparato giuridico globale che ruota intorno alla rete.[16]

Da tutto questo deriva un'ultima sottile istanza innovativa, che ci fa notare la De Vivo con sintesi e chiarezza: "Con l'avvento della multimedialità [...] viene a cadere la differenza stessa tra mezzo e messaggio, ossia tra Rete e Contenuto. Internet, infatti, non è soltanto Rete di computer ma è anche Informazione in sé".[17]

3. NUOVE PROSPETTIVE PER LA PROPRIETÀ INTELLETTUALE. - Questo panorama rivoluzionario ed innovativo ci fa automaticamente sentire l'esigenza che il diritto, in quanto scienza sociale, si armonizzi spontaneamente al cambiamento[18]; ma purtroppo la situazione è decisamente più intricata di quanto si possa immaginare. D'altro canto, come sottolinea Ubertazzi, la nostra concezione del diritto d'autore è nata in tempi in cui l'industria culturale era sostanzialmente centrata sulle opere letterarie, musicali e figurative, calate in un contesto limitato all'editoria tradizionale cartacea e al teatro di prosa o di musica; perciò "l'evoluzione tecnologica in atto nei settori dell'informatica e delle telecomunicazioni impone di verificare se il diritto d'autore attuale sia ancora adeguato."[19] E' necessario inoltre tenere ben presente che un'opera dell'ingegno avente i requisiti di creatività e originalità (necessari per l'applicazione del diritto d'autore) è protetta "qualunque ne sia il modo o la forma di espressione" (art. 1 l.a.).

Le ultime scelte, sia quelle di politica legislativa compiute dai governi, sia quelle di "auto-tutela" attuate a livello di marketing dalle imprese editrici-produttrici, si sono però esternate in una direzione opposta rispetto alla scelta di adattarsi agli inevitabili mutamenti della rivoluzione digitale. Per il primo aspetto - quello che qui maggiormente ci interessa - bisogna considerare la marcata tendenza, da parte del legislatore statunitense prima e di quello comunitario europeo poi, di rafforzare con precise disposizioni normative la tutela del cosiddetto 'corpus mechanicum' delle opere, ovvero il loro aspetto materiale (contrapposto all'opera in quanto contenuto espressivo, ovvero 'corpus mysticum')[20], autorizzando (e per certi versi incoraggiando) l'applicazione di meccanismi di crittazione e di controllo del supporto su ogni tipo di opera (alla stregua di quanto mostrato a proposito di software). Ci si riferisce ai disposti del Digital Millennium Copyright Act (U.S.A., 1998)[21] e della sua versione europea ravvisabile nella direttiva 2001/29/CE meglio nota come EUCD (European Union Copyright Directive)[22].

Non si vuole in questa sede sindacare sull'opportunità politico-giuridica di una simile impostazione di tutto il complesso della proprietà intellettuale; più avanti cercheremo al massimo di esaminare le eventuali possibilità di sviluppo di discipline alternative. Si tratta infatti questa di una scelta estremamente delicata a causa dei consistenti interessi economici e sociali relativi al business della comunicazione, i quali si fanno sempre più pregnanti in un mondo informatizzato e interconnesso come quello attuale. Metaforicamente, si può prospettare la presenza di due forze opposte che esercitano una costante e progressiva trazione: da una parte abbiamo l'evo-

luzione tecnologica che si fa sempre più intensa e accessibile all'utente medio, dall'altra abbiamo la rilevanza politica ed economica del mondo dell'editoria e della distribuzione di opere dell'ingegno[23]; al centro di queste forze divergenti abbiamo invece il diritto industriale in generale e più specificamente il diritto d'autore. Questo negli ultimi anni è inoltre teatro di una irrisolta disputa dottrinale su alcuni aspetti fondamentali che presentiamo qui sinteticamente in via esemplificativa.

3.1. DIVERSE IMPOSTAZIONI DOTTRINALI. - La prima discrasia a porsi è quella fra la dottrina maggioritaria che, per rispondere alla crescente esigenza di nuovi modelli di disciplina, suggerisce l'applicazione dei principi tradizionali della proprietà intellettuale, con una approfondita opera di interpretazione e adattamento ai vari casi concreti, garantendo così una maggior elasticità e malleabilità della normativa[24]; e altri autori che invece preferirebbero una disciplina specifica per ogni nuovo fenomeno passibile di tutela industrialistica.[25]

Un'altra determinante dicotomia è quella che da un lato vede i sostenitori di un nuovo diritto d'autore più vicino al modello anglo-americano del copyright, quindi focalizzato sulla tutela dell'opera in quanto tutt'uno di corpus mysticum e corpus mechanicum e non particolarmente sensibile alla distinzione giuridica di diritti patrimoniali e diritti morali; dall'altro lato vede invece i promotori di un ritorno ad un diritto d'autore più classico, più vicino quindi al modello latino-germanico, che ponga l'accento sull'opera in quanto tale (corpus mysticum) e che sappia valorizzare l'aspetto morale indipendentemente da quello patrimoniale[26].

Non mancano poi le posizioni più radicali di coloro che vorrebbero per esempio sottoporre il mondo della comunicazione ai rigidi controlli riecheggianti una sorta di stato di polizia telematico, oppure di coloro che vorrebbero disfarsi totalmente delle restrizioni tipiche della proprietà intellettuale (precisamente quelle relative all'aspetto patrimoniale), creando un universo di globale condivisione delle informazioni. Si tratta, in quest'ultimo caso, di un movimento politico-culturale che viene comunemente indicato con l'espressione 'no-copyright'[27] o anche 'cyberpunk'[28] e su cui avremo modo di soffermarci più avanti.

3.2. IL PROBLEMA DELLA SMATERIALIZZAZIONE DELL'OPERA. - Come abbiamo già accennato, uno degli aspetti più problematici per il diritto industriale in questo campo è proprio la smaterializzazione dell'opera, ovvero il suo virtuale scollamento dal supporto fisico, il quale da indispensabile "mezzo di trasporto" per i contenuti, diventa solo l'ingombrante, superfluo e costoso involucro con cui i contenuti ci vengono propinati. Bisogna quindi prospettarsi "una visione molto allargata [...] del concetto giuridico di 'bene immateriale', che nel mondo digitale di Internet, acquista la peculiarità di 'bene informatico', un bene cioè più che immateriale, dematerializzato o dematerializzabile."[29]

Prendiamo come caso esemplare generico la carta, la quale più di tutti i supporti materiali può raggiungere presto la via dell'obsolescenza, in un panorama di comunicazione digitalizzata, multimediale ed interconnessa. Com'è intuibile, è immensamente più facile disciplinare giuridicamente un libro piuttosto che un iper-testo (cioè un testo digitale interattivo): ciò a causa della staticità che il supporto cartaceo implica ineluttabilmente. Se voglio aggiornare un libro, non

posso far altro che ri-pubblicarlo nella nuova versione; se invece voglio aggiornare un iper-testo non devo far altro che intervenire con gli stessi procedimenti informatici usati per realizzarlo (i quali oltretutto sono a disposizione di tutti gli utenti). E ancora: un libro nasce come un'opera fatta e finita, di cui quindi posso conoscere l'autore, il titolo, il numero delle pagine, la data e il luogo di pubblicazione; nel caso di un iper-testo invece questi dati diventano sfuggenti e continuamente mutevoli, compresa la certezza sulla paternità dell'opera, ed abbiamo a che fare con opera che potenzialmente rimane sempre in fieri.

Infatti, nel caso che poi analizzeremo minuziosamente dell'iper-testo sviluppato con i metodi del copyleft, non si avrà un autore ben definito a cui far risalire unicamente responsabilità e diritti, ma si avrà un autore originario e un numero potenzialmente sempre indefinito di co-autori che sono intervenuti a totale insaputa del primo; ciò comporta anche che la stessa essenza dell'opera sarà indefinita ed essa sarà diffusa in diverse versioni potenzialmente molto diverse fra loro.

Pensiamo poi alla contraffazione, fattispecie decisamente centrale per il diritto d'autore moderno rivolto - come abbiamo visto - sempre di più verso la tutela del corpus mechanicum, la quale perde così gran parte del suo fondamento fattuale, costitutivo e probatorio. Consideriamo tale fattispecie come realizzazione di copie dell'opera senza l'autorizzazione dell'autore e del titolare di diritti connessi, quindi in violazione del diritto esclusivo di riproduzione [30] che, ex art. 13 l.a., "ha per oggetto la moltiplicazione in copie dell'opera con qualsiasi mezzo, come la copiatura a mano, la stampa, la litografia, la incisione, la fotografia, la fonografia, la cinematografia ed ogni altro procedimento di riproduzione". Per esempio, consideriamo quanto possa risultare ostico a livello probatorio il caso in cui ad un documento in forma digitale nato per la distribuzione 'proprietaria' venga allegato (con una banale operazione di 'copia e incolla') il testo di una licenza libera ispirata ai criteri del copyleft.

Sono questi solo alcuni degli aspetti che possono essere ipotizzati soffermandosi sulla smaterializzazione delle opere e che, già affrontati dalla dottrina (pur con visuali spesso conservatrici), attendono ora una concreta trattazione da parte della giurisprudenza. Per ora - a parere di chi scrive - l'unica certezza che emerge è che l'approccio giuridico non può essere solo di tipo sanzionatorio; auspicandosi piuttosto una maggiore comprensione del problema e una lettura meno diffidente delle possibilità offerte dal fenomeno della digitalizzazione.

4. NUOVE TIPOLOGIE DI OPERE. - La dottrina del diritto d'autore tradizionale ha cercato il più possibile di conservare una certa attualità e coerenza con gli sviluppi del mondo digitale e, laddove non era sufficiente l'applicazione in via interpretativa dei principi generali, si è impegnata nel tentativo di isolare e definire alcune nuove categorie di opere, alle quali fosse quindi riservato un trattamento specifico. Secondo una dinamica storica unanimemente condivisa[31], possiamo suddividere le categorie di opere contemplate dal diritto d'autore in tre generazioni: la prima è quella più classica (cui abbiamo già fatto cenno[32]) delle opere legate al mondo della stampa cartacea, delle arti figurative e del teatro musicale e di prosa; la seconda generazione è legata ai nuovi metodi di rappresentazione della realtà comparsi tra il 1800 e il 1900 e comprende le opere fotografiche, cinematografiche e fonografiche; la terza generazione riguarda

invece le opere figlie della tecnologia informatica e sono principalmente il software, le banche dati e le cosiddette opere multimediali.

Alla tutela del software abbiamo già dedicato gran parte del capitolo precedente; quindi ci soffermeremo ora brevemente sulle altre due definizioni appartenenti a questa terza generazione, che sono poi quelle che maggiormente incontreremo nel prossimo capitolo.

4.1. LE BANCHE DATI ELETTRONICHE. - Le banche dati hanno causato minori problemi interpretativi sia grazie ad una loro ontologia piuttosto chiara e ben delimitata, sia grazie ad un intervento legislativo dedicato specificamente alla loro disciplina di diritto d'autore.

Il fenomeno della banca dati nel senso generico di 'raccolta di informazioni' possiede una storia decisamente radicata se pensiamo a tutte le opere che raccolgono altre opere: come primo fra tutti sostiene Ubertazzi [33], già il museo, inteso come opera indipendente dalle singole opere che contiene, si avvicina moltissimo all'idea moderna di banca dati. La stessa contiguità concettuale è correttamente individuabile nella generalità delle opere di compilazione, quali le antologie di poesie, racconti, immagini e quali le opere enciclopediche e le rassegne di massime giurisprudenziali (o addirittura quali gli elenchi di indirizzi e numeri telefonici disposti per settori commerciali come per esempio le Pagine Gialle)[34].

La peculiarità di questa categoria di opere sta nel fatto che il requisito della creatività (tradizionalmente 'condicio sine qua non' per la tutelabilità con diritto d'autore[35]) sia da ricercarsi non nelle caratteristiche espressive delle singoli opere raccolte (le quali restano indipendentemente sottoposte alla loro specifica tutela) quanto piuttosto nella peculiarità dei criteri con cui l'autore-compilatore ha operato la raccolta e ne ha disposto il risultato.

Conferma di questo principio si riscontra nella maggioranza delle definizioni giuridiche attribuite al fenomeno, fra cui possiamo riportare quella di Paolo Auteri: "Banca dati è una raccolta di informazioni o elementi, costituenti o meno opere dell'ingegno, scelti e/o disposti secondo determinati metodi o sistemi in modo da consentire all'utilizzatore di accedere alle singole informazioni e al loro insieme."[36] Quanto percepito in sede dottrinale viene poi ulteriormente corroborato dal legislatore che nel 1999[37] ha innestato sul piano normativo del diritto d'autore italiano un nuovo numero (n. 9) all'art. 2 l.a., il quale dopo una prima definizione del fenomeno (abbastanza aderente a quella di Auteri appena citata), aggiunge: "La tutela delle banche di dati non si estende al loro contenuto e lascia impregiudicati i diritti esistenti su tale contenuto."

L'aspetto però più problematico e che qui maggiormente ci interessa di questa categoria di opere riguarda una sua sottocategoria che appunto risente di tutte le difficoltà di inquadramento giuridico esposte nei paragrafi precedenti: le banche dati elettroniche, ossia le opere compilative realizzate con l'elaboratore ed usufruibili per mezzo di metodi informatici. Il Prof. Ubertazzi effettua opportunamente su questa sottocategoria un'ulteriore dicotomia fra banche dati elettroniche statiche e banche dati elettroniche dinamiche[38]: come vedremo le peculiarità della staticità e della dinamicità comportano rilevanti differenze nelle prospettive di tutela giuridica e riflessi per le cosiddette opere multimediali tout court.

Si consideri come esempio di opera compilativa elettronica statica una raccolta di testi legislativi (oppure di fotografie, oppure di definizioni enciclopediche) edita su CD-ROM: con questo

supporto si mantengono tutte le caratteristiche di malleabilità e liquidità dei dati, ma l'integrità ontologica dell'opera è garantita.

Si consideri invece come esempio di opera compilativa elettronica dinamica un repertorio di massime giurisprudenziali pubblicato su Internet e aggiornato costantemente: quale sarà il nucleo dell'opera da cui esigere il requisito della creatività? Come tutelare ogni singola modifica? Il requisito della creatività è soddisfatto dalla messa in rete di un primo "stock di dati" i quali sono già disposti in un determinato criterio scelto dall'autore-compilatore e costituiscono già un'opera sufficientemente definita; invece, "ogni memorizzazione successiva di dati condurrà ad una modificazione (non creativa) dell'opera iniziale."[39]

Un ultimo rilievo molto importante a livello di classificazione giuridica (che ci tornerà utile nell'analisi del prossimo capitolo) riguarda l'inserimento delle banche dati nel tipo delle opere collettive[40] ai sensi dell'art. 3 l.a.: queste opere per la legge sono infatti "costituite dalla riunione di opere o di parti di opere, che hanno carattere di creazione autonoma, come risultato della scelta e del coordinamento ad un determinato fine letterario, scientifico, didattico, religioso, politico od artistico, quali le enciclopedie, i dizionari, le antologie, le riviste e i giornali."

4.2. LE OPERE MULTIMEDIALI. - Con l'espressione 'opere multimediali' si vogliono ricomprendere svariate tipologie di opere dell'ingegno accomunate dall'aspetto della multimedialità, con le sue molteplici sfaccettature che abbiamo mostrato all'inizio del capitolo. A dire il vero l'uso di questa espressione spesso è più che altro un comodo espediente per svolgere una trattazione onnicomprensiva dei riflessi che la multimedialità trasmette sul diritto d'autore. Questo per dire che - come molti autorevoli autori fanno notare[41] - tale espressione è talmente ampia e generica da non assicurare una sufficiente precisione nella sua configurazione giuridica; in un gergo colloquiale si direbbe che "significa tutto e allo stesso tempo non significa niente". Non si può infatti classificare un opera per il solo mezzo di comunicazione con cui è trasmessa al pubblico (il media, appunto), per il già citato principio dell'indipendenza della tutela d'autore dalla forma d'espressione ex art. 1 l.a.: ogni opera può apparire in forma di opera multimediale pur non essendo stata concepita per stare in tale contesto.

Di conseguenza questo fenomeno che con l'avanzare delle nuove tecnologie sta assumendo proporzioni enormi, non può essere ignorato dal sistema di protezione del diritto industriale; bisogna solo capire in che termini ciò possa compiersi. Anche (anzi, soprattutto) in questo caso un intervento legislativo in materia risulta ostico e forse addirittura inopportuno, a causa della suddetta indeterminatezza della ontologia dell'oggetto dell'eventuale disciplina; spetta per l'ennesima volta alla dottrina il compito oneroso di tracciarne almeno le linee guida.

Qualcuno applica anche alle opere multimediali la dicotomia basata sulla staticità o dinamicità dell'opera, ribadendo come sia più plausibile l'adattamento della normativa tradizionale di diritto d'autore alle opere multimediali statiche, piuttosto che a quelle dinamiche.[42] Guglielmetti, dal canto suo, definisce l'opera multimediale come "quel prodotto che combina simultaneamente, in forma digitale, parti di testo, di grafica, di suoni, di immagini statiche o in movimento, oltre al relativo software gestionale."[43]

Se non fosse per il riferimento al software come strumento per l'utilizzo dell'opera, una simi-

le definizione sarebbe attribuibile anche alla specie delle opere cinematografiche, nelle quali appunto si fondono opere visive, musicali, letterarie; non a caso, alcuni autori si sono soffermati proprio su questa vicinanza[44].

E' necessario dunque, per cogliere appieno il problema, non tralasciare la precipua caratteristica dell'opera multimediale, cioè la sua interattività: non si tratta della mera malleabilità dei dati, ma di una particolare disposizione e organizzazione degli stessi in modo da risultare estremamente organici, funzionali, coordinati, facilmente rappresentabili all'utente attraverso il software gestionale e soprattutto passibili di diverse modalità di estrinsecazione a seconda delle scelte dell'utente. "Attraverso l'interattività, infatti, il fruitore dell'opera multimediale non è più soggetto passivo, che in certo qual modo 'subisce' l'opera così come è stata pensata e strutturata dal suo autore, bensì ne diviene soggetto attivo."[45]

Un'ultima importante annotazione di matrice dottrinale sta nella riconducibilità di questo tipo di opera agli schemi dell'opera collettiva[46], dato che le caratteristiche della malleabilità, della varietà espressiva, della interattività rendono l'opera multimediale particolarmente 'aperta' al contributo di diversi autori. Anzi, possiamo quasi dire che, nel caso di opere multimediali sviluppate con i criteri del copyleft, questa apertura ai diversi contributi creativi diventa una delle caratteristiche peculiari del fenomeno.

L'analisi di questo nuovo e insolito tipo di opere sarà l'oggetto del prossimo capitolo.

4.3. OPERE DINAMICHE E CONDIVISE PER NATURA. - Nell'ultimo decennio, parallelamente alla diffusione della comunicazione telematica nel grande pubblico, sono comparse nuove tipologie di opere che per alcune loro caratteristiche peculiari è difficile ricondurre ai tradizionali modelli previsti dalla dottrina giuridica industrialistica.

Pensiamo ad esempio al concetto di 'Wiki', una parola che difficilmente possiamo trovare su un dizionario (almeno per ora), ma che viene spesso utilizzata in rete per individuare un tipo di opere i cui contenuti sono liberamente modificabili da un numero indefinito di utenti. Si tratta principalmente di siti web di discussione o di raccolta di documentazione e dati ma che spesso per la loro organicità e completezza sono a tutti gli effetti delle opere dell'ingegno ibride fra le banche dati e le opere letterarie. Le difficoltà maggiori a livello giuridico si incontrano nell'aspetto soggettivo, dato che non è sempre agevole risalire alla paternità dell'opera e soprattutto a quale porzione di opera si colleghi la paternità; a questo si aggiunge che l'opera è in continuo divenire, a volte con aggiornamenti anche giornalieri, senza una nucleo fisso a cui ricondurre l'ontologia dell'opera: un'opera che oggi c'è, che domani magari non c'è e dopodomani ritorna ma completamente diversa. Come è ben intuibile, a causa di queste caratteristiche, tali opere si prestano particolarmente all'applicazione di licenze opensource, come dimostreremo più avanti a proposito dell'enciclopedia libera Wikipedia.

Non sono da dimenticare anche realtà comunicative sempre più diffuse come le newsletter, i web-forum e i web-blog[47] dove i singoli utenti scambiano e diffondono informazioni, ma spesso anche vere opere artistiche: non è diffide infatti trovare poesie, racconti, fotografie, disegni, brani musicali.

Tra l'altro queste realtà sono il più delle volte si svolgono all'interno delle cosiddette 'commu-

nity' e quindi sono gestite da un soggetto terzo, che però poco ha a che fare con il ruolo di editore che potrebbe avere invece il gestore di un sito web di informazione, ad esempio. Forse più correttamente blog, forum e newsletter sono assimilabili ad una nuova indefinita forma di comunicazione epistolare, così come tutelata dall'art. 15 della Costituzione italiana che la definisce 'inviolabile'[48]: se si accoglie però questa assimilazione, all'influenza del diritto d'autore si deve sovrapporre quella dei diritti personali di espressione, rendendo la situazione giuridicamente ancora più delicata.[49]

5. LA "TRASPARENZA" DEI FORMATI DIGITALI. - E' il caso infine di spendere qualche parola a proposito di un aspetto che risulta piuttosto determinante per le implicazioni di diritto industriale sull'ambito delle opere multimediali. Ci riferiamo alla fondamentale questione dei rapporti fra formato dei file e tecnologia a disposizione dell'utente.

Come abbiamo più volte fatto notare, la possibilità di lettura, uso e modifica di un file digitale dipende indissolubilmente dall'abilità dell'utente ma soprattutto dall'apparato hardware-software di cui egli dispone. Un file infatti, a seconda del suo contenuto e della sua particolare funzione, può essere "confezionato" in diverse modalità o formati che in informatica si contraddistinguono per la loro 'estensione', cioè quella sigla (preceduta da un punto) che solitamente troviamo sul nostro PC dopo il nome dei file. Per esempio le estensioni '.doc', '.txt', '.rtf', indicano particolari formati di testo, le estensioni '.jpg', '.tif', '.gif' indicano particolari formati d'immagine, le estensioni '.wav', '.mp3', '.ogg' indicano particolari formati di suoni, le estensioni '.mpg', '.vid', '.avi' indicano particolari formati video ecc.

La scelta di quale formato attribuire ad un file è determinata da molti fattori fra cui la qualità del file, la sua compattezza, la sua compatibilità con alcuni sistemi; e in certi casi anche dalla comodità e dal gusto dell'autore. L'utente che riceve un file può usufruirne solo se dispone delle apparecchiature hardware e dei sistemi software necessari a decodificarlo; altrimenti il file può essere semplicemente conservato in memoria come un'inutile e informe sequenza di 0 e di 1.

Questa situazione disomogenea fa appunto emergere, in un sistema digitale di diffusione dei contenuti, il problema della compatibilità dei formati con i principali sistemi operativi e con gli specifici software. Purtroppo, spesso la scelta di un determinato formato è imposta di riflesso dalla particolare diffusione del rispettivo software di codifica. Per esempio la diffusione del formato '.doc' fra le decine possibili in ambito di file di testo dipende anche dalla corrispondente diffusione del programma Microsoft Word[50].

Un'altra particolarità dipende dalle versioni dei programmi di codifica: a seconda che esse siano più o meno aggiornate, saranno più o meno in grado di leggere i vari formati disponibili sul mercato; un file "vecchio" sarà sempre leggibile con i nuovi programmi, ma chi dispone di un programma "vecchio" può avere difficoltà ad aprire un file creato (e codificato) con un programma più recente.

Anche qui si pone un dilemma di tipo etico se non addirittura politico: come si può essere a favore della libera diffusione delle conoscenze se poi per poterle acquisire si è costretti ad usare strumenti non liberi? Ecco dunque che nelle viscere del movimento Opensource e software libero, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto propagandistico, si tende sempre più a ricercare e

a richiedere una massima compatibilità dei formati con i diversi sistemi software in circolazione; addirittura, come vedremo, alcune licenze la richiedono esplicitamente come condizione di applicabilità.

Il concetto di 'compatibilità', però, è piuttosto ampio e generico ed è spesso legato alla sfera hardware; in questo specifico campo è preferibile parlare di 'trasparenza', così come suggeriscono gli stessi "guru" della FSF. Una impeccabile definizione del concetto si estrae proprio dalla Licenza per documentazione libera del progetto GNU, che alla sezione 1 riporta: "Una copia trasparente del documento indica una copia leggibile da un calcolatore, codificata in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, i cui contenuti possono essere visti e modificati direttamente, ora e in futuro, con generici editor di testi o con generici editor d'immagini [...]." Per converso, una copia che non abbia questi requisiti, quindi non trasparente, è definita (con l'efficacia tipica del gergo hacker) 'opaca'.

Da qui si evince che, in senso figurato, la trasparenza è il corrispettivo in ambito di distribuzione di file digitali del concetto di 'apertura' (caratteristico del software open source) in ambito di distribuzione del software.

Questi rilievi, anche se sembrano limitarsi alla sfera pratica dell'utilizzo dei dati, hanno enorme rilievo dal punto di vista della tutela industriale, dato che la maggiore diffusione di un particolare formato sul mercato globale delle informazioni si rivela spesso come una potentissima arma di marketing per la distribuzione dei software e dei loro aggiornamenti.[51] Le grandi imprese d'informatica sanno sfruttare al meglio questa loro prerogativa, per esempio calibrando perfettamente i tempi con cui diffondere gli aggiornamenti di un particolare programma o immettere sul mercato un nuovo formato digitale; tutto ciò - è ben intuibile - non può non avere molteplici punti di attrito con il diritto antitrust[52].

6. CRITTOGRAFIA E METADATI. - Un ultimo aspetto innovativo e delicato per il diritto della multimedialità è l'esistenza dei metadati. Qualunque contenuto in formato digitale può infatti portare con sé un numero indefinito di informazioni non visibili all'occhio umano, almeno all'occhio di un utente medio: nel senso che tali informazioni contenute o criptate all'interno del file possono essere fatte riemergere con alcuni procedimenti informatici liberi (come l'apertura del file con un determinato software) oppure basati su specifici algoritmi di decifrazione. Tali metadati possono svolgere una funzione davvero determinante in fatto di distribuzione di opere dell'ingegno in formato digitale; grazie a questa soluzione è infatti possibile legare in modo pressoché indissolubile alcune informazioni fondamentali sull'opera, come ad esempio la data di realizzazione, il nome dell'autore, i procedimenti utilizzati. Inoltre (come vedremo concretamente a proposito delle licenze Creative Commons in versione 'digital code') è possibile racchiudere nell'opera informazioni sul regime di licenza ad essa applicato e far sì che i motori di ricerca sappiano segnalare l'opera in base a questi metadati.

Soffermandoci sul concetto di crittografia (etimologicamente: scrittura nascosta), secondo una distinzione abbastanza comune si parla di crittografia simmetrica o a chiave segreta nel caso in cui sia l'emittente del file a creare l'algoritmo di crittazione e a fornirlo di volta in volta ai destinatari del documento per la sua decifrazione: tale procedura può essere più agevole da realiz-

zare, ma molto più rischiosa, scomoda da gestire e disomogenea. Si parla invece di crittografia asimmetrica o a chiave pubblica nel momento in cui venga utilizzato una duplice combinazione di chiavi: una privata conosciuta solo dall'emittente e l'altra disponibile pubblicamente; tale sistema è basato su calcoli matematici difficilmente invertibili (poiché legate a numeri primi) e garantisce un elevato grado di sicurezza nonché una sua gestione più omogenea anche a livello internazionale.[53]

7. FIRMA DIGITALE E TIMESTAMPING. - Applicazioni dirette del modello di crittografia che abbiamo appena descritto, sono la firma digitale e il timestamping. La prima non è altro che un procedimento crittografico (a chiave pubblica) mirato all'individuazione certa del soggetto emittente del documento; la seconda è una sorta di 'timbro postale' virtuale, un insieme di metadati legati indissolubilmente al file grazie ai quali è possibile sempre risalire ad una data certa. Spesso le due cose vanno di pari passo, come d'altronde avviene quando si firma un documento cartaceo.

Il dibattito su quali siano i meccanismi da adottare uniformemente e soprattutto su quali siano i soggetti deputati ad occuparsi di questo controllo è ancora aperto. Tuttavia ormai tutti i sistemi legislativi dei paesi industrializzati prevedono una normativa ad hoc: in Italia il primo passo in questa direzione è stato compiuto con la L. 59/1997 (c.d. Legge Bassanini) e con il D.P.R. 513/1997 che hanno introdotto il principio della piena validità a livello giuridico della documentazione informatica.[54] A livello europeo invece la direttiva 99/93/CE ha dettato i parametri per la cosiddetta armonizzazione delle normative dei vari stati membri dell'Unione Europea in fatto di documenti informatici e firma digitale. Infine, tornando in Italia, il D. Lgs. 10/2002 ha recepito quanto previsto dalla direttiva, chiarendo per il contesto italiano alcuni standard per la certificazione pubblica dei dati informatici (certificatori accreditati) e introducendo il concetto di "firma elettronica avanzata" (corrispondente a grandi linee con quello di crittografia a chiave pubblica).[55]

NOTE AL TERZO CAPITOLO

[1]- I bit a loro volta sono raggruppati in byte, i quali a loro volta sono raggruppati in kilobyte (1000 byte), megabyte (1000 kilobyte), gigabyte (1000 megabyte).

[2]- Bisogna però tener presente che la natura analogica di un dato non dipende strettamente dal supporto su cui è incisa; ci possono essere infatti informazioni digitali memorizzate su supporti magnetici: esempio lampante è il floppy-disk, il quale contiene file digitali ma è inciso dal computer con un meccanismo elettro-magnetico.

[3]- Per una simile schematizzazione v. VALVOLA SCELSI, *Privato, participio passato di privare*, (par. *Il senso della rivoluzione digitale*) in VALVOLA SCELSI (a cura di), *No copyright - nuovi diritti nel 2000*, Shake Underground, Milano, 1994, pp. 13 ss.; il quale a sua volta riprende SAMUELSON, *I media digitali e la legge*, in VALVOLA SCELSI (a cura di), *op. cit.*, pp. 82 ss.

[4]- A tal proposito v. CERUTTI, *Aspetti legali dell'opera multimediale*, in CASSANO, *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'internet*, IPSOA, Milano, 2002, pp. 1010 ss.: "Con il termine multimediale si intende indicare quel nuovo mezzo di comunicazione la cui caratteristica principale consiste nell'utilizzare simultaneamente, fondendole tra di loro in un tutt'uno, le diverse forme di comunicazione sin ora conosciute."

[5]- Interessante la definizione giuridica di Internet compiuta dalla Corte di Cassazione (Cass. 12 ott. 1982, in Foro It., 1984, p. 2492) e ripresa da CHITI, *La disciplina giuridica dell'editoria elettronica: analisi e prospettive*, in *Inf. e dir.*, 2003, p. 26: "[…] la rete Internet può essere paragonata ad un organo di stampa in quanto 'sistema internazionale di interrelazione tra piccole e grandi reti telematiche'."

[6]- v. *supra* cap. 1, par. 1.

[7]- L'apparecchio hardware che permette la trasmissione dei dati su linea telefonica è chiamato Modem, nome che deriva da una crasi fra 'modulatore' e 'demodulatore'.

[8]- Le caratteristiche ontologiche dei cosiddetti beni immateriali sono la necessità di estrinsecazione, la trascendenza, la circolabilità e riproducibilità, l'indistruttibilità, la possibilità di un integrale contemporaneo godimento, insuscettibilità di un immediato sfruttamento economico. A tal proposito v. LEONE, *op. cit.*, p. 351; v. anche SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *Diritto Industriale - Proprietà intellettuale e concorrenza*, Giappichelli, Torino, 2001, par. 4.

[9]- v. *supra* cap. 1, par. 6.

[10]- A tal proposito v. in generale VALENTE e LUZI, *Contesti di comunicazione elettronica: considerazioni sulla trasmissione e condivisione delle conoscenze*, in *Inf. e dir.*, 2000, pp. 115 ss.

[11]- Letteralmente 'da pari a pari', nel senso di persona dello stesso status sociale, quindi nel caso della comunità degli utenti tale espressione significa 'da singolo utente a singolo utente' sottolineando anche le sue implicazioni per certi versi democratiche: nella comunità della rete, teoricamente, nessuno può sapere con chi ha a che fare e quindi nessuno può avanzare alcun privilegio. Per una maggiore comprensione del concetto di e-democracy v. COSTANZO, *La democrazia elettronica (note minime sulla c.d. e-democracy)*, in *Dir. Inf.*, 3/2003, pp. 465 ss.

[12]- Letteralmente 'condivisione di file', è la prassi introdotta dalla diffusione di programmi come Napster, WinMX, Kazà grazie ai quali chiunque è connesso alla rete e ha caricato quel determinato programma mette automaticamente a disposizione degli altri 'pari' tutti o solo alcuni dati del suo hard-disk, potendo a sua volta attingere dagli archivi altrui.

[13]- Sui risvolti giuridici del peer-to-peer e del file-sharing (visti nell'ambito della diffusione in rete di opere musicali) v. TURRINI, *La vendita e la circolazione di materiali musicali* (par. 3, *Circolazione della*

musica on line), in CASSANO, *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'internet*, IPSOA, Milano, 2002, pp. 1005 ss.

[14]- La Leone parla di una sorta di "ubiquità" dei beni immateriali. Cfr. LEONE, *op. cit.*, p. 351, note; si veda a tal proposito anche il concetto di "luogo della prima pubblicazione" come delineato dall'art. 196 l.a.

[15]- Parla di "evanescenza del bit" CATARINELLA, *Appunti comparativi sul diritto d'autore in internet*, in IDA, 3/2003, pp. 343 ss.

[16]- Pensiamo, per esempio, al caso del controllo sulla diffusione della pedo-pornografia, del terrorismo e dell'anti-semitismo in rete: basta che uno dei cosiddetti 'stati canaglia' non voglia per questioni politiche armonizzare la normativa a quella del resto del mondo, per far sì che sia possibile depositare sui server di quello stato informazioni pericolose ed offensive. Spetterà quindi agli altri stati effettuare dei controlli preventivi sulla possibilità di accesso a tali contenuti. Per questa problematica della regolamentazione internazionale di Internet v. VIVIANI SCHLEIN, *Internet*, in AA.VV., Percorsi di diritto dell'informazione, Giappichelli, Torino, 2003, pp. 321-338.

[17]- DE VIVO, *L'informazione in rete, con che diritto?*, in *Inf. e dir.*, 2000, p. 126.

[18]- In generale v. ZENO-ZENCOVICH, *Informatica ed evoluzione del diritto*, in *Dir. inf.*, 2003, pp. 89 ss.

[19]- Cfr. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 31; similmente si esprime anche DE VIVO, *op. cit.*, p. 136: "Il succo del discorso è se sia o no possibile conservare un diritto d'autore classico da applicare alle opere e/o all'attività di editoria presenti in Internet."

[20]- Sulla distinzione tradizionale in *corpus mistycum* e *corpus mechanicum*, v. innanzitutto SPADA, *op. cit.*, par. 4.

[21]- Per il testo completo (in lingua originale) dell'atto legislativo statunitense v. www.loc.gov/copyright/legislation/dmca.pdf; per alcuni commenti (connotati però di alcuni rilievi propagandistici) v. www.linux.it/GNU/opinioni/delleside-dmca.shtml (in Italiano) oppure www.arl.org/info/frn/copy/dmca.html (in Inglese).

[22]- Per un commento schematico ed essenziale sui principi della direttiva v. per esempio CATARINELLA, *op. cit.*, pp. 343 ss. Oppure v. il commento che si trova alla pagina web www.softwarelibero.it/progetti/eucd/intro.shtml; per il testo completo in Italiano della direttiva v. www.softwarelibero.it/progetti/eucd/eucd-it.shtml.

[23]- Bisogna tener presente che "[…] il sistema del diritto d'autore tende di fatto a divenire uno strumento di protezione non solo e non tanto degli autori, quanto specialmente delle imprese loro aventi causa." Cfr. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 11.

E ancora: "Sono troppe le esigenze del mercato che subirebbe un ingente danno dalla libera ed indiscriminata disponibilità di opere in formato digitale. E non è un caso che non sono gli autori ad opporsi al no-copyright, bensì le case editrici." Cfr. DE VIVO, *op. cit.*, p. 143.

[24]- Così per es. Luigi Carlo Ubertazzi: v. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 32: "Questo diritto […] deve naturalmente adattarsi a quelle [sfide] che gli vengono ad esempio dal software, dalla digitalizzazione dell'opera, dal suo criptaggio […]. Questo adattamento può anzitutto avvenire in larga misura in via di interpretazione della disciplina esistente."

[25]- Così per es. si esprimono alcuni autori come: DE VIVO, *op. cit.*, p. 134; v. anche SANNINI, *L'editoria elettronica ha bisogno di una regulation*, disponibile alla pagina web www.diritto.it/articoli/dir_tecnologie/sannini.html.

[26]- A tal proposito v. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 10: "A queste diverse sfide dell'evoluzione tecnologica il diritto d'autore offre una risposta articolata. In alcuni casi si limita ad affinare ed ad adattare i principi tradizionali, per estenderli a nuovi tipi di opere o a nuove tecniche di riproduzione o diffusione dell'opera. In altri settori deve estendere l'area dei diritti connessi, e tende ad avvicinare questa figura a quella del diritto d'autore classico, diminuendo ad un tempo le distanze tra il

sistema del diritto continentale d'autore e quello anglosassone del copyright."

[27]- Testo-manifesto di tale movimento (o più precisamente raccolta di testi-manifesto) può essere considerato il volume (volutamente privo di alcuna annotazione di copyright) curato da VALVOLA SCELSI (cit.); a tal proposito v. anche DE VIVO, *op. cit.*, pp. 140 ss.

[28]- Parla di movimento 'cyberpunk' anche L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 29.

[29]- DE VIVO, *op. cit.*, p. 139.

[30]- A tal proposito v. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap.IV, par.4.

[31]- Si veda l'analisi storica compiuta da L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), cap. II, pp.7 ss.

[32]- v. *infra* par. 3.

[33]- v. diffusamente L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), cap. VI, pp. 67 ss; per un approfondimento generale sulla categoria delle banche dati v. anche SPADA, *Banche dati e diritto d'autore (il "genere" del diritto d'autore sulle banche dati)*, in AIDA, 1997, 5 ss.

[34]- Un'elencazione più densa e un'analisi specifica delle diverse fattispecie di opere di compilazione si trova in FRASSI, *op. cit.*, cap. III, pp. 167 ss.; l'autrice non manca di sottolineare l'appartenenza di questo tipo di opere ad un'altra sopracategoria: quella delle creazioni utili.

[35]- A tal proposito v. DE SANCTIS, *Il carattere creativo delle opere dell'ingegno*, Giuffrè, Milano, 1971.

[36]- Cfr. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. II, par. 9.

[37]- v. D. Lgs. 6/05/1999, n. 169 in attuazione della Direttiva 96/9/CE.

[38]- v. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), cap. VI, par. 3 e 4.

[39]- Cfr. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 74.

[40]- Così AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. II, par. 9.

[41]- Così AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. II, par. 17.

[42]- Così DE VIVO, *op. cit.*, p. 139.

[43]- Cfr. GUGLIELMETTI, *Le opere multimediali*, in *AIDA*, 1998, p. 132; la definizione viene ripresa anche da CERUTTI, *Aspetti legali dell'opera multimediale*, in CASSANO, *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'internet*, IPSOA, Milano, 2002, p. 1010.

[44]- Così BARCAROLI, *Problemi di diritto comparato nell'opera multimediale*, in *IDA*, 1999, pp. 199, 208.

[45]- CERUTTI, *op. cit.*, p. 1017.

[46]- Così AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. II, par. 17.

[47]- Sorta di diari pubblicati e aggiornati su Internet.

[48]- Riportiamo l'intero articolo 15 Cost.: "La libertà e la segretezza della corrispondenza e di ogni altra forma di comunicazione sono inviolabili. La loro limitazione può avvenire soltanto per atto motivato dell'autorità giudiziaria con le garanzie stabilite dalla legge."

[49]- Lo stesso problema emerge a proposito del file-sharing, che è stato anch'esso assimilato da molti autori ad una sorta di corrispondenza telematica.

[50]- Un altro esempio (per certi versi simile e per altri speculare) è quello già citato del formato '.pdf' legato al programma Adobe Acrobat Reader. A tal proposito v. la questione delle network externalities contemplata al Cap. II, par. 3 e relative note.

[51]- A tal proposito, v. LEMLEY e MCGOWAN, *Legal implications of Network Economics Effects*, in *California L. Rev.*, 1998.

[52]- Per i risvolti d'intersezione fra diritto d'autore e diritto antitrust, v. SARTI, Antitrust e diritto d'autore, in *AIDA*, 1995, pp. 103 ss.; RICOLFI, *Diritto d'autore e abuso di posizione dominante*, in *Riv. Dir. Ind.* 4/5-2001.

[53]- v. DI BARI, *Firma digitale e banca virtuale: gli aspetti giuridici*, tesi di laurea, Università di Siena, luglio 2002, par. 2.9 (disponibile al sito www.portalino.it/banks/tesi/dibari/index.htm).

[54]- "Gli atti, dati e documenti formati dalla pubblica amministrazione e dai privati con strumenti informatici o telematici, i contratti stipulati nelle medesime forme, nonché la loro archiviazione e trasmissione con strumenti informatici, sono validi e rilevanti a tutti gli effetti di legge." cfr. art. 15, co.2, L. 59/1997.

[55]- Per maggiori informazioni sul quadro normativo si veda DI BARI, *op. cit.*, cap. 2.4 e cap. 3.

CAPITOLO QUARTO
IL COPYLEFT NELLE OPERE NON SOFTWARE

INTRODUZIONE. - Nel capitolo II abbiamo visto come il mondo dell'informatica si è impegnato nella direzione di allentare le eccessive restrizioni del copyright attraverso un sistema di trasferimento di diritti e obblighi basato su particolari licenze il quale è definito complessivamente come 'copyleft'; nel capitolo III abbiamo invece allargato il campo visivo del fenomeno presentando le implicazioni giuridiche derivanti dal panorama rivoluzionario della tecnologia digitale e telematica. Cerchiamo ora di "chiudere il cerchio" della nostra indagine analizzando le modalità con cui negli ultimi anni alcuni movimenti culturali hanno applicato il sistema delle licenze copyleft negli altri rami della creatività che non sono strettamente software: ci addentriamo cioè nel mondo opencontent. Divideremo la trattazione in due macrosezioni, vista la differenza di esigenze delle opere tecnico-funzionali (come la documentazione, la manualistica, le banche di dati) rispetto a quelle più prettamente artistico-espressive (come la musica, le arti figurative, la poesia, la narrativa).[1]

SEZIONE A
Opere tecnico-funzionali: documentazione e manualistica

1. LO STRETTO LEGAME CON IL SOFTWARE. - Il fatto che l'imput per l'applicazione dei principi di libertà di copia e di modifica alle opere non software provenga dall'ambito informatico non dipende semplicemente dalla particolare disposizione culturale ed etica della comunità hacker, ma anche da un nesso di praticità e convenienza fra sviluppo libero del software e sviluppo libero della relativa documentazione. Cerchiamo di capire le proporzioni del fenomeno compiendo un suo inquadramento storico e una chiara delineazione delle sue manifestazioni concrete.

1.1. LA MANUALISTICA TECNICO-INFORMATICA E LA GPL. - L'idea di diffondere un'opera non software (precipuamente un'opera letteraria) con gli stessi criteri della licenza GPL cominciò a prospettarsi già ai primi sviluppatori e promotori del progetto GNU, i quali erano soliti annotare di volta in volta le modifiche tecniche che apportavano al software libero anche sul relativo file di testo con le istruzioni tecniche.

Fin quando lo sviluppo del software rimaneva in fase sperimentale, la modifica dei manuali d'istruzioni non dava grandi problemi, essendo anch'essi in via di redazione; la situazione si faceva più intricata quando veniva rilasciata una versione definitiva del software in un pacchetto (completo di manuale) pronto per la distribuzione al pubblico. Infatti in questo passaggio, il soft-

ware era un'opera già completa e definita che però godeva delle libertà derivatele dai termini della licenza GPL, ovvero il 'permesso di copia' e la possibilità di modifica; il relativo manuale invece sottostava alla tutela tradizionale per le opere letterarie tecnico-scientifiche, quindi senza le fondamentali libertà della GPL.

Da ciò scaturiva una situazione di fastidiosa incoerenza con l'etica hacker e soprattutto di paradossalità pratica, dato che le varie versioni modificate, che sarebbero derivate dal software libero originario, non avrebbero potuto accompagnarsi ad un manuale altrettanto aggiornato e modificato. Ad esempio, uno sviluppatore che avesse aggiunto una funzionalità al software libero originario (possibilità garantitagli dalla GPL) non avrebbe potuto però aggiungere un'apposita sezione al manuale senza violare i diritti di copyright dell'autore originario del manuale (primo fra tutti il diritto all'integrità dell'opera ex art. 20 l.aut.)

Alla fine degli anni '90 con la grande diffusione di Linux e l'affacciarsi del software libero sul mercato globale, la questione della non modificabilità dei manuali d'informatica sarebbe risultata una grave pecca per un fenomeno che doveva fare da modello per un nuovo paradigma di diffusione delle conoscenze qual era il movimento Opensource. Il personaggio più autorevole a notare e a far notare la rilevanza del problema fu proprio Richard Stallman, il quale in un suo saggio ripubblicato recentemente dice: "La documentazione è una parte essenziale di qualunque pacchetto software; quando un pacchetto importante di software libero è fornito senza manuale libero si ha una grossa lacuna."[2]

Alcuni sviluppatori iniziarono dunque ad applicare la licenza GPL (quindi una licenza nata per il software) anche alla documentazione relativa al software e successivamente anche ai testi divulgativi dei vari progetti Opensource; un esempio tangibile di questa prassi si ritrova già in alcuni dei saggi più volte citati in questo testo (precisamente quelli di Raymond e di Perens) contenuti nel libro "Open Sources"[3], che infatti riporta un'apposita nota sul copyright e in appendice il testo della licenza come riferimento per la loro particolare tutela.

Bisogna poi rilevare che l'uso della GPL garantisce una piena applicazione del copyleft, inteso cioè non solo come permesso di copia e di modifica ma anche come garanzia di trasferimento 'ad libitum' dei diritti a tutti i destinatari dell'opera; citiamo ancora le parole di Stallman per sottolineare questo principio: "I criteri per un manuale libero sono sostanzialmente gli stessi del software libero: è questione di dare a tutti gli utenti certe libertà. La ridistribuzione (compresa quella commerciale) deve essere consentita, così il manuale potrà accompagnare ogni copia del programma sia on line che su carta. Anche il permesso di fare modifiche è cruciale."[4]

L'applicazione della GPL ad un'opera non software non deve stupire dato che, come abbiamo visto[5], il diritto d'autore ha virtualmente equiparato il codice sorgente ad una normale opera letteraria di carattere tecnico-scientifico. Ora, agli albori del terzo millennio, ci si trova a ri-mutuare dei criteri di tutela che, estratti un tempo dall'ambito delle opere letterarie, sono - per così dire - fermentati per due decenni nella cultura informatica, per tornare nuovamente nel loro ambito originario: potremmo chiamare questo curioso fenomeno un "feed-back di principi".

1.2. LA FREE DOCUMENTATION LICENSE. - Questa crescente necessità di malleabilità e libertà di diffusione della manualistica e dell'altro materiale divulgativo relativo al software libero,

spinse la FSF a redigere una nuova apposita licenza: venne chiamata 'GNU Free Documentation License' (d'ora in poi FDL), ovvero 'Licenza per documentazione libera del progetto GNU', e la sua prima versione (la 1.1) comparve nel marzo 2000.

Tale licenza ricopre simbolicamente il ruolo di 'pioniera' fra i testi giuridici appositamente concepiti per applicazione dei principi di copyleft in opere di natura non software. Ne esaminiamo ora i contenuti, facendo riferimento alla versione 1.2 risalente al novembre 2002 e attualmente in vigore.

Il testo[6], già ad un primo sguardo, mostra di ricalcare fedelmente lo stile e la struttura della GPL, in modo preminente per ciò che riguarda alcuni rilievi programmatici; risulta invece (rispetto alla sua capostipite) meno "inquinata" da considerazioni propagandistiche.

Il Preambolo ci chiarisce immediatamente gli scopi della nuova licenza, cioè "rendere un manuale, un testo o altri documenti utili e funzionali, 'liberi' nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e ridistribuirli, con o senza modifiche, a fini di lucro o meno." Tale enunciazione si distingue per efficacia e capacità di sintesi da non necessitare alcun commento. Successivamente, uscendo dalla sfera programmatica e avvicinandosi alle implicazioni pratiche e giuridiche dell'applicazione della licenza, si dice che essa "prevede per autori ed editori il modo per ottenere il giusto riconoscimento del proprio lavoro, preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri": quest'ultima precisazione si ricollega all'apparato di garanzie che abbiamo visto nel rapporto fra sviluppatore e utente a proposito del software libero e specificamente nel commento alle Sezioni 11 e 12 della GPL.

Il Preambolo si preoccupa inoltre di collocare dichiaratamente la FDL nella "famiglia" delle licenze copyleft nel senso più puro voluto dalla FSF, ovvero di garanzia di trasferimento delle libertà 'ad libitum'. E infine aggiunge che, pur essendo nata come "completamento della GPL" (quindi per la distribuzione della documentazione del software libero) essa "può essere utilizzata per ogni testo che tratti un qualsiasi argomento e al di là dell'avvenuta pubblicazione cartacea" e se ne raccomanda l'utilizzo per tutti i manuali tecnici e per i testi che abbiano fini didattici.[7]

La sezione 1 (intitolata 'Applicabilità e definizioni') ci dà alcune utili definizioni per la corretta interpretazione della licenza (come 'documento', 'versione modificata', 'sezioni non modificabili', 'copia trasparente'), ma non senza aver prima definito l'ambito d'applicazione della licenza, ovvero "qualsiasi manuale o altra opera, su qualsiasi supporto, che contenga una nota del detentore del copyright indicante che si può distribuire nei termini di questa licenza".

La sezione 2 è dedicata alle 'Copie alla lettera' ovvero ai casi in cui il copyleft rileva solo dal punto di vista del puro permesso di copia, non contemplandosi invece il diritto alla modifica. Ovviamente la libertà di "copiare e distribuire il documento con l'ausilio di qualsiasi mezzo" dev'essere ulteriormente mantenuta, senza aggiungere alle copie realizzate alcuna restrizione non prevista dalla stessa FDL.

La sezione 3 riguarda invece i casi in cui si voglia realizzare a mezzo stampa 'Copie in notevoli quantità', cioè in numero superiore a 100: si chiarisce quale trattamento attribuire ai testi di copertina nel caso in cui in una pubblicazione vengano raccolte diverse opere sotto licenza FDL e si obbliga colui che voglia distribuire (più di 100) copie 'opache' del documento a indicar-

vi chiaramente le modalità (per es. l'indirizzo web) per poter acquisire gratuitamente la corrispondente copia 'trasparente'. Curiosa anche la raccomandazione (che riecheggia le prerogative tipiche dei diritti morali d'autore) per cui si consiglia di contattare l'autore del documento prima di distribuirne un numero considerevole di copie, per metterlo in grado di fornire una versione aggiornata dello stesso.

La sezione 4, che si occupa delle 'Modifiche', è la più dettagliata, dato che specifica in 15 punti (dalla lettera A alla lettera O) le condizioni con cui è ammesso intervenire attivamente sul documento: esse vertono principalmente sul mantenimento delle libertà derivanti dalla FDL (per es. con l'obbligo di allegare all'opera derivata una copia della licenza), sul giusto riconoscimento della paternità delle singole modifiche e sulla costante disponibilità delle versioni trasparenti anche per le parti modificate. Si prevede inoltre la possibilità di inserire nel documento 'sezioni non modificabili'[8], a condizione che vengano inequivocabilmente segnalate e riguardino contenuti non tecnici; particolare attenzione viene dedicata ai testi di copertina, i quali nell'ambito della distribuzione soprattutto cartacea ricoprono un fondamentale ruolo di marketing.

La sezione 5 ('Unione di documenti') sancisce la possibilità di unire in un'unica nuova opera un documento sotto FDL con altri documenti distribuiti sotto la stessa licenza, a patto che si includa l'insieme di tutte le 'sezioni non modificabili'.

La sezione 6 ('Raccolte di documenti') e la sezione 7 ('Raccogliere assieme ad opere indipendenti') disciplinano rispettivamente la raccolta di documenti tutti tutelati da FDL e il raggruppamento di documenti sottostanti a diversi regimi di copyright (di cui almeno uno sotto FDL).

La sezione 8 considera la 'Traduzione' come un tipo di modifica e perciò non fa altro che rimandare alla sezione 4. A livello giuridico è invece molto interessante quanto si dice a proposito della traduzione della licenza stessa, che viene permessa a patto però "che si includa anche l'originale versione inglese", la quale in caso di discordanze a livello interpretativo prevale sempre sulla versione tradotta. Questo risvolto ha una funzione di certezza del diritto e ha grandi riflessi in campo probatorio e di esegesi giuridica del testo; toccherebbe infatti al giudice del caso entrare nel merito dell'interpretazione della licenza e della legge da applicare (alla luce dei principi generali sull'interpretazione dei contratti e sulla legge applicabile).

La sezione 9, intitolata 'Limiti di applicabilità', precisa i termini generali entro cui la licenza è da ritenersi valida e gli eventuali casi di automatica decadenza dai diritti in essa previsti; equivale a grandi linee alla 'Sezione 4' della GPL.

L'ultima, la sezione 10 ('Revisioni future di questa licenza'), riserva alla Free Software Foundation (alla stregua della 'Sezione 9' della GPL) la possibilità di pubblicare "nuove e rivedute versioni" della FDL.

Prevedibilmente, il testo della licenza si chiude con la tipica sezione esemplificativa per il suo corretto utilizzo.

2. UNA DIVERSA APPLICAZIONE DEL COPYLEFT. - Una prospettiva così innovativa e interessante per tutto il mondo della comunicazione non poteva rimanere relegata alla distribuzione di documentazione relativa al software libero, come d'altronde gli stessi compilatori della FDL avevano intuito (cfr. supra il 'Preambolo'). Dalla seconda metà degli anni '90 (ovvero gli anni del

successo di Linux e della GPL) nel giro di pochi anni infatti molti autori ed editori di opere multimediali pensarono di applicare il paradigma delle licenze software anche ad opere del tutto prive di carattere tecnico-funzionale e rivolte piuttosto alla pura sfera della creatività artistico-espressiva.

E' evidente però che in questo passaggio alle opere di tipo narrativo, poetico, musicale, grafico, cinematografico non poteva attuarsi una semplice trasposizione di paradigmi come poteva invece avvenire per la manualistica tecnico-informatica. Il trattamento di queste opere doveva tenere conto appunto della loro diversa vocazione di opere destinate a veicolare messaggi di tipo emozionale, a trasmettere sensazioni e ad esprimere spiccatamente la personalità dell'autore, in modo non comparabile ad un'opera funzionale o compilativa[9].

Non bisogna dimenticare che il diritto d'autore era stato in origine concepito proprio come rivolto a queste opere ed è la dottrina ad offrirci una definizione giuridica di quale sia il precipuo oggetto della protezione di diritto d'autore: "la protezione ha ad oggetto l'opera in quanto rappresentazione della realtà o espressione di opinioni, idee e sentimenti [...]".[10] E' per questo che si può vedere nell'affermarsi del copyleft l'occasione per un ritorno ad una concezione più classica del diritto d'autore. Torneremo più avanti su questo punto; per ora ci interessa sottolineare la diversità delle ripercussioni che l'Opensource può avere sui diversi campi della creatività.

In primo luogo, nell'ambito delle opere artistico-espressive l'aspetto della malleabilità e della loro indiscriminata modificabilità passa decisamente in secondo piano, prevalendo piuttosto quello della libera e gratuita distribuzione. Ad esempio, per le strette implicazioni con la sensibilità individuale dell'autore di cui abbiamo parlato, molti compositori di brani musicali hanno optato per licenze che incoraggiassero la massima libertà di copia, ma che limitassero la possibilità di intervenire sull'opera senza il loro esplicito consenso. Lo stesso può dirsi per le opere poetiche o figurative.

In opere di questo tipo ci si allontana inevitabilmente dai principi di disponibilità e apertura del sorgente (che risultano poco calzanti alla realtà del fenomeno), per concentrarsi piuttosto sulla libertà di copia e sulla trasparenza dei formati; di conseguenza sarebbe forse il caso di non parlare più di 'open source', ma semplicemente di 'copyleft'.

Lo stesso Stallman sottolinea la differenza sostanziale fra manuali tecnico-informatici e testi di libera espressione delle idee: "in generale, non credo sia essenziale permettere alle persone di modificare articoli e libri di qualsiasi tipo. Per esempio, non credo che voi o io dobbiamo sentirci in dovere di autorizzare la modifica di articoli come questo, articoli che descrivono le nostre azioni e il nostro punto di vista."[11]

Questa posizione trova conferma in gran parte delle disposizioni sul copyright che accompagnano l'immensa mole di articoli e saggi di stampo propagandistico e divulgativo che si trovano sui siti della FSF e del progetto GNU. Tali note "liquidano" la questione dei diritti d'autore su quel materiale con insuperabile sintesi e laconicità, senza nemmeno rimandare ai termini di una qualche licenza (per esempio GPL o FDL); il loro tenore letterale è più o meno questo: "La copia letterale e la distribuzione di questo testo nella sua integrità sono permesse con qualsiasi mezzo, a condizione che sia mantenuta questa nota".

In questa manciata di parole si condensa appieno l'essenza del copyleft, senza però correre il rischio che qualcuno intervenga in modo arbitrario e distorto sulle idee e sullo stile espressivo dell'autore originario.

3. PRINCIPALI PROGETTI DI DOCUMENTAZIONE. - Prendendo le mosse da queste premesse su tali sfaccettature del copyleft come fenomeno culturale oltre che giuridico, entriamo nel merito delle sue implicazioni reali con le principali categorie di opere contemplate dal diritto d'autore; iniziamo dunque dalle opere letterarie in senso ampio, non limitato cioè all'ambito della manualistica tecnico-informatica.[12]

3.1. IL LINUX DOCUMENTATION PROJECT. - La comunità di utenti e sviluppatori GNU/Linux non poteva fare a meno di attivare alcuni progetti di promozione, raccolta e traduzione della documentazione relativa agli aspetti tecnici-informatici del lavoro da essi svolto. Tra l'altro gli inviti di Stallman (che resta sempre uno dei personaggi più carismatici) a diffondere documentazione libera in maniera parallela al software libero hanno sortito gli effetti desiderati di sensibilizzare in tal senso tutta la massa informe e disomogenea di attivisti dell'opensource. Il principale progetto di documentazione relativa a GNU/Linux è The Linux Documentation Project', progetto internazionale che raccoglie migliaia di contributi e li diffonde in tutto il mondo grazie al sito www.tldp.org, incoraggiandone l'aggiornamento e la traduzione in lingue diverse.

In Italia è nato di riflesso il progetto ILDP (Italian Linux Documentation Project)[13] che si occupa della raccolta di documentazione in lingua italiana e della traduzione in Italiano dei documenti provenienti da tutta la comunità free software. Sul sito del progetto italiano (http://it.tldp.org) si trova una dettagliata spiegazione (chiamata 'how-to') rivolta ai potenziali collaboratori del progetto: vengono chiariti gli scopi dell'iniziativa, si stabiliscono alcune norme convenzionali per rendere il lavoro più omogeneo (ad esempio i formati digitali da usare per i documenti: ovviamente tutti formati facilmente modificabili, non proprietari e compatibili con diversi i sistemi), si invita all'applicazione di licenze libere che permettano anche la modifica dell'opera (più appropriate in questo caso risultano la GPL e la FDL) e si danno alcuni consigli pratici e stilistici per la traduzione dei testi stranieri.

3.2. IL VERO SIGNIFICATO DI OPENPRESS. - Come abbiamo visto a proposito dei vari progetti legati allo sviluppo e alla distribuzione di software open source, l'uso dell'aggettivo 'open' è stato spesso usato per indicare la vocazione dei progetti verso la filosofia della condivisione e della libertà. In certi casi però l'uso dell'aggettivo si è trasformato in abuso, essendo esso sfruttato come una scaltra strategia di marketing per promuovere e lanciare i prodotti sull'onda del successo del software 'aperto'[14] .

Pensiamo al caso del termine OpenPress che viene comunemente e generalmente usato per indicare ogni tipo di pubblicazione gratuita disponibile su Internet. Ad esempio i siti Internet di alcune famose case editrici italiane di libri di cultura informatica riportano delle sezioni dedicate al generico fenomeno dell'OpenPress in cui sono scaricabili gratuitamente articoli, documenti, saggi, passi estratti da libri, libri interi oppure in versione parziale. Tuttavia non tutto questo

materiale è in linea con i principi del movimento Opensource, dato che in molti casi la loro disponibilità gratuita non corrisponde alla libertà per l'utente di distribuirne copie liberamente e tanto meno di apportarvi modifiche. Addirittura alcuni libri, chiamati in modo accattivante OpenBooks, sono distribuiti gratuitamente solo in una minima parte o comunque in parti non molto rilevanti, come semplice 'specchio per allodole' per invitare all'acquisto del tradizionale volume cartaceo. Tali siti sono quindi da intendersi più come cataloghi promozionali che come veri contenitori di materiale informativo, quali invece sono le sezioni antologiche dei siti delle varie associazioni che promuovono la documentazione libera. In breve, anche in questo caso la gratuità non deve essere confusa con la libertà.

A scanso di equivoci, quello che qui si vuole stigmatizzare non è tanto la modalità di distribuzione, che si compie nel pieno rispetto della normativa di copyright e delle previsioni contrattuali di edizione e che trova riscontro nella prassi diffusa del mondo della nuova editoria, quanto l'abuso dell'aggettivo 'open' che risulta palesemente improprio alla luce dei principi etici posti a fondamento del movimento Opensource. Addirittura alcuni siti chiamano generalmente OpenPress tutto il materiale che tratta in qualche modo temi limitrofi al mondo del software libero, portando l'abuso terminologico all'eccesso.

3.3. IL PROGETTO "GNUTEMBERG!". - Un progetto davvero utile e interessante dal punto di vista della proprietà intellettuale è quello che fa capo al sito Internet www.gnutemberg.org e che si propone di raccogliere e incentivare la diffusione a mezzo stampa di tutto il materiale distribuito sotto licenze libere come quelle che abbiamo fin qui conosciuto (e che continueremo a conoscere). Il nome del progetto è una sorta di fusione fra 'GNU', in quanto acronimo del progetto che ha originato la filosofia della condivisione, e fra 'Gutenberg' inventore della stampa ai tempi del Rinascimento; mentre la 'm' che si vede al posto della 'n' sottolinea l'origine italiana del progetto.

GNUtemberg! si articola in tre indipendenti (ma tra loro complementari) iniziative, cioè:

- la raccolta delle opere libere di più frequente consultazione su un CD-ROM virtuale consultabile alla pagina web http://cdrom.gnutemberg.org/;

- la creazione di un vero e proprio archivio telematico in cui sia catalogata tutta la documentazione libera esistente al mondo: questa iniziativa è chiamata in acronimo GFDD (GNUtemberg Free Documentation Database) e possiede un proprio URL (www.gfdd.org);

- l'individuazione e la promozione di centri di stampa, copisterie, tipografie "che possano vendere copie stampate o fotocopiate di documentazione libera"[15]: una lista completa e aggiornata dei centri "convenzionati" è accessibile dalla home-page del sito[16].

Il progetto, inaugurato nell'aprile 2000, è ancora agli inizi ma ha già destato molta curiosità nell'ambito dell'editoria "alternativa" per i riflessi rivoluzionari che può avere in ambito di copyright sulle opere letterarie tout court. Grazie ad esso si verifica nei fatti quello scollamento dell'opera dal supporto di cui abbiamo diffusamente parlato e si realizza al meglio la libertà di scelta dell'utente: questi ad esempio può commissionare la stampa nel formato cartaceo che preferisce, può scegliere il tipo di rilegatura, può scegliere se stampare l'opera intera o solo alcune parti, può creare un'apposita copertina personalizzata, può accorpare più documenti, oppure

può acquistare il prodotto così come confezionato dal centro-stampa e addirittura ordinarlo via e-mail per riceverlo con posta tradizionale.

3.4. LA RIVISTA 'OPEN SOURCE'. - In fatto di opere letterarie è il caso di toccare anche l'ambito giornalistico con un altro esempio tutto italiano di editoria libera: la rivista Open Source prodotta dalla Systems, comparsa nelle edicole nel settembre del 2003, dapprima come mensile, ora bimestrale. Sulle sue pagine si parla di software libero in senso tecnico, di attualità della cultura hacker, di progetti legati al movimento Opensource. Sarebbe un normale periodico di informatica, come ce ne sono tanti rivolti al mondo di Linux, se non fosse che è distribuito interamente sotto i termini della FDL, il cui testo è riportato nell'ultima pagina ed è richiamato da un'opportuna nota sul copyright dove si indicano anche le 'sezioni non modificabili'; inoltre il CD-ROM ad esso allegato contiene sempre ottimi software open source, nonché altri articoli e documenti.

Questa scelta pionieristica in ambito giornalistico è motivata nell'editoriale del primo numero (settembre 2003), dove si legge: "Open Source vuole essere una rivista che si occupa non solo di Linux, ma che esplora un perimetro ben più vasto, quello del software libero e liberamente accessibile. Proprio in ossequio a questa scelta 'liberale', la rivista viene distribuita con licenza GNU Free Documentation License [...]." Ciò, come Stallman ha sempre sostenuto con vigore, non osta al fatto che la rivista sia comunque venduta ad un prezzo in linea con quello di altri prodotti editoriali simili.

4. COPYLEFT, DIDATTICA E RICERCA. - Uno dei terreni più fertili per l'applicazione del copyleft ad opere creative non software è quello dell'informazione scientifica, la quale, per la sua funzione primaria di incentivo del progresso scientifico, sente maggiormente le esigenze di malleabilità e di libera diffusione dei contenuti e in misura minore quelle di mercato.

Ancora una volta è Richard Stallman a suggerire la via del 'permesso di copia' e della condivisione in tutti i suoi testi sulla libera documentazione tecnica e in particolare in un saggio del 1991 intitolato inequivocabilmente "La scienza deve mettere da parte il copyright"[17] , nel quale l'hacker prende strenuamente posizione a favore di una scelta 'politica' da parte di tutto il mondo della comunicazione scientifica. A giudizio di Stallman il copyright, come impostato attualmente, si è allontanato dalla sua precipua funzione di "promozione del progresso scientifico" (come indicato dalla Costituzione Americana) e quindi spetta al mondo della ricerca fare la scelta di metterlo da parte.

La soluzione pratica è semplice e non contrasta con la normativa sull'editoria cartacea tradizionale, dato che consisterebbe nel trasferire tutto il materiale d'informazione scientifica in formato elettronico per la costituzione di una immensa biblioteca telematica gestita però su un modello decentrato, come nel caso dei centri-stampa del Progetto GNUtemberg. Si legge nel saggio: "la tecnologia moderna per l'editoria scientifica è il World Wide Web. [...] Gli articoli andrebbero distribuiti in formati non-proprietari[18], garantendone il libero accesso a tutti. E chiunque dovrebbe avere il diritto a crearne dei mirror, ovvero a ripubblicarli altrove in versione integrale con gli adeguati riconoscimenti." Offrendo dunque a tutti tali libertà, saranno le biblio-

teche di tutto il mondo ad occuparsi della stampa e della distribuzione del materiale secondo la richiesta dell'utenza.

4.1. IL PROGETTO PLoS. - La prospettiva proposta da Stallman nel '91 ha avuto recentemente modo di realizzarsi in un serio e ben organizzato progetto di condivisione telematica delle conoscenze scientifiche chiamato 'Public Library of Science' (PLoS), ovvero 'Archivio pubblico della scienza'. Il progetto, che vede fra i suoi attivi sostenitori grossi nomi come il premio Nobel Harold Varmus e il biologo Michael Eisen, è riuscito a sensibilizzare gran parte degli ambienti accademici e dei centri di ricerca su questa questione.

Nella home-page del sito ufficiale www.plos.org si legge che "PLoS è un'organizzazione noprofit di scienziati e fisici impegnati affinché il mondo della letteratura scientifica e medica diventi una risorsa pubblicamente disponibile". Il progetto è ufficialmente attivo dal 2000, nell'ottobre 2003 ha inaugurato la prima organica sezione dell'archivio, cioè quella dedicata alla Biologia (www.plosbiology.org) e nel 2004 è stata la volta della sezione medica (www.plosmedicine.org); tuttavia, visto il successo ottenuto e l'ammirazione riscossa, si conta di poter disporre a breve di altre sezioni, dedicate ad esempio alla Fisica e alla Chimica.

Inizialmente il materiale diffuso dal PLoS era disciplinato da un'apposita licenza chiamata 'Science Open-Access License' (cioè, Licenza per il libero accesso alla scienza), ma dall'aprile 2003 viene applicata ufficialmente la CCPL 'Attribution' di cui parleremo poco più avanti.

4.2. DIDATTICA LIBERA. - Un altro campo che risulta particolarmente calzante con il fenomeno del copyleft (sia in ambito software che in ambito content) è la didattica e in particolar modo quella relativa alla scuola pubblica. Tale sistema - pensando più al modello europeo che statunitense - si fonda sul finanziamento pubblico, dunque gran parte delle tecnologie e delle risorse utilizzate sono meno vincolate ad un'ottica imprenditoriale e hanno invece una maggiore necessità di sviluppo sostenibile.

Non è un caso se una buona fetta di dibattiti sul mondo opensource in Italia siano rivolti all'applicazione di software libero nella pubblica amministrazione: le caratteristiche di elasticità, adattabilità e economia lo rendono la soluzione più adatta. Ovviamente le stesse conclusioni valgono per il mondo dei contenuti liberi in ambito di istruzione pubblica (dalla scuola primaria fino alla scuola superiore): dispense, testi di commento, manuali (soprattutto nel caso di istituti tecnici dediti allo studio dell'informatica) rilasciati sotto licenze libere favorirebbero l'accesso alla formazione di un numero maggiore di studenti.

Il sito del progetto Creative Commons ha attivato già dalla fine del 2003 una sezione appositamente dedicata alle iniziative di didattica libera alla pagina web http://creativecommons.org/education/ e la stessa scelta è stata compiuta dal progetto GNU con la sezione www.gnu.org/education.

In Italia da alcuni anni esiste il sito www.liberliber.it (acuto gioco di parole di matrice latina) che raccoglie diverse opere letterarie i cui diritti d'autore sono scaduti e mira a realizzare una sorta di immensa biblioteca (progetto Manuzio) il cui accesso sia libero e gratuito; al suo interno si trova anche una sezione specificamente dedicata alla didattica scolastica.

Sempre in Italia, in una simile direzione si muove anche il più recente Progetto EDU (http://edu.os3.it/) il cui scopo principale è "mettere a disposizione del più vasto pubblico possibile libri di contenuto scientifico ed umanistico che abbiano contenuti didattici e che possano essere utilizzati come veri e propri libri di testo nelle scuole medie e superiori". Tale progetto fa un esplicito richiamo alla filosofia freesoftware e dunque promuove l'applicazione della licenza FDL.

4.3. OPENACCESS. - Con il termine Openaccess si individua non un progetto specifico bensì un movimento praticamente identico negli scopi a quello opencontent, ma nato specificamente in ambito accademico. La differenza sta nel fatto che l'openaccess punta in particolar modo su Internet come mezzo di diffusione dei contenuti e incentiva, più che il ripensamento dell'impostazione tradizionale di copyright, la libera diffusione dei contenuti di valore scientifico accademico in ambito telematico.

Documento fondamentale di tale movimento è la Dichiarazione di Budapest sottoscritta nel febbraio del 2004 e la successiva dichiarazione di Berlino[19]; molti rappresentanti del mondo accademico italiano ha invece voluto sancire la loro adesione ai principi contenuti in questi documenti con la dichiarazione sottoscritta a Messina il 4 novembre 2004 da cui si può estrapolare questo brano che ne cristallizza al meglio lo spirito e le motivazioni:

> "Il modello attuale della comunicazione scientifica è infatti in crisi per la sua insostenibilità economica: le università finanziano i progetti di ricerca, pagano gli accademici che la conducono e infine attraverso le biblioteche acquistano le pubblicazioni scientifiche a costi sempre maggiori [...]. Cedendo i diritti agli editori, paradossalmente le università perdono la possibilità di poter riprodurre i propri lavori o di poterli riutilizzare o rielaborare per scopi didattici o di ricerca."[20]

D'altronde è risaputo nel mondo accademico che gran parte della saggistica pubblicata nelle riviste scientifiche e nelle collane di quaderni non è propriamente ispirata ad un'ottica imprenditoriale. Nella maggior parte dei casi gli autori non realizzano tali opere con il precipuo scopo di sfruttarne economicamente i diritti d'autore, quanto piuttosto per ragioni di visibilità in ambito accademico e perché spesso il materiale pubblicato può essere usato a scopo didattico e di ulteriore ricerca. Non è nemmeno raro che alcuni di questi autori (quelli più giovani e meno conosciuti) decidano di autofinanziare le loro pubblicazioni, accordandosi in tal senso con gli editori del settore. E' chiaro però che dover rendere conto agli editori, i quali invece per natura devono far i conti con il mercato, rende la situazione scomoda e appunto economicamente poco sostenibile.

5. COPYLEFT E OPERE DI COMPILAZIONE (ENCICLOPEDIE, DIZIONARI, BANCHE DATI). - Un altro ambito decisamente congeniale all'applicazione dei criteri di copyleft è quello delle opere di compilazione, così come le abbiamo definite nel capitolo precedente inquadrandole trasversalmente nelle categorie delle banche dati e delle opere multimediali.

Si sono già avuti molti esempi di opere di questo tipo con permesso di copia e soprattutto permesso di modifica, caratteristica che in questo caso si fa particolarmente pregnante: infatti il successo di questo paradigma di tutela dipende proprio dalla continua necessità di aggiornamento che tali opere presentano e che viene perfettamente soddisfatta dalla filosofia Opensource. Mettere a disposizione del pubblico una banca dati liberamente aggiornabile da chiunque (con tutte le opportune cautele, s'intende) fa sì che la stessa sia incomparabilmente completa, sempre aggiornata e funzionale alle esigenze di ricerca; inoltre non verrebbe intaccato quel già citato "nucleo dell'opera da cui esigere il requisito della creatività"[21], stando esso non nei contenuti quanto piuttosto nel criterio di strutturazione dell'opera.

A teorizzare e promuovere per primo la realizzazione di un'enciclopedia libera è ancora una volta Richard Stallman che nel 1999 ha pubblicato un saggio nel quale espone i vantaggi in fatto di diffusione della conoscenza che possono derivare da un progetto simile. Davvero efficaci le parole che usa per metterne in evidenza la lungimiranza; parole che, a ben vedere, possono cogliere lo spirito di molti dei progetti opensource e opencontent di cui abbiamo parlato.

> "L'enciclopedia è un lavoro impegnativo e non sarà finita in un anno. Ma anche se ci volessero vent'anni per completare l'enciclopedia libera, si tratterà soltanto di un istante nella storia della letteratura e della civiltà. In progetti come questo, all'inizio si procede lentamente per alcuni anni; poi si accelera man mano che il lavoro fatto spinge sempre più persone ad aggregarsi. Successivamente lo sviluppo è esponenziale."[22]

L'esempio più calzante di opera di compilazione telematica, multimediale, dinamica[23] e 'open source' (in questo caso possiamo riprendere questa espressione) è l'enciclopedia 'libera' che fa capo al sito Internet www.wikipedia.org. Nella home-page della versione italiana del sito (http://it.wikipedia.org/) c'è un breve testo di presentazione del progetto che ne delinea le caratteristiche: "Wikipedia è un progetto internazionale per creare con il contributo di tutti un'enciclopedia multilingue completa ed accurata." Il progetto è nato nel 2001 e attualmente la versione in lingua inglese (http://en.wikipedia.com) è arrivata ad avere circa 500 mila articoli.

Gli articoli, i saggi e le semplici definizioni che derivano dal contributo degli utenti e che vanno così a formare l'immensa e versatile enciclopedia sono catalogati per argomenti o in ordine cronologico e comunque ritrovabili per mezzo di un apposito 'motore di ricerca'; ci sono anche alcune sezioni monografiche dedicate per esempio alle biografie, all'attualità, agli anniversari storici. Il sito rimanda ovviamente a tutte le versioni in lingue diverse fra cui se ne contano quasi quaranta (si consiglia di esplorare le sezioni nei linguaggi convenzionali Esperanto e Interlingua: davvero curiose). Si spiega inoltre come poter contribuire alla realizzazione dell'opera con una dettagliata procedura di 'upload'[24] e come segnalare eventuali articoli diventati obsoleti oppure redatti con un'ottica poco obbiettiva: è infatti norma etica del progetto il cosiddetto 'Neutral Point of View' (NPOV)[25], cioè 'Punto di vista neutrale' nella stesura e pubblicazione dei vari articoli.

Per quanto riguarda la nostra analisi giuridica, bisogna rilevare che lo stesso testo di presentazione in home-page chiarisce preventivamente che tutto il materiale compreso in Wikipedia è

e dev'essere rilasciato sotto la licenza GNU FDL, la quale, trattandosi prevalentemente di documentazione tecnico-scientifica, risulta la scelta più opportuna.

Parallelamente al progetto di enciclopedia se n'è sviluppato uno di dizionario libero e multilingue; porta il nome emblematico di Wiktionary ed essendo nato più tardi può vantare un minore ventaglio di versioni linguistiche rispetto alla sorella maggiore Wikipedia.[26]

Un'altra iniziativa simile, ma di minori proporzioni, anche perché rivolta solo all'ambito italiano, è quello del Progetto Dizionario Libero attivato dall'Associazione Software Libero (AsSoLi)[27] . Anche in questo caso il confine fra software e documentazione è molto sottile dato che un buon numero di vocaboli con le rispettive traduzioni e spiegazioni è la base necessaria per realizzare le versioni italiane dei vari software liberi in circolazione (primi fra tutti gli editor di testi come ad esempio 'OpenOffice'); e nello stesso tempo la AsSoLi vuole cogliere l'occasione per poter creare, alla stregua di Wikipedia e Wiktionary, una sterminata banca dati di definizioni continuamente aggiornabili.

Nella pagina web dedicata al progetto[28] si legge: "Il cuore del progetto è quello di arrivare prima a definire e poi a realizzare una classificazione completa dei lemmi della lingua italiana, che tenga conto anche delle regole grammaticali e sintattiche, e che sia strutturata in maniera flessibile, modulare ed espandibile. In questo modo sarà possibile da una parte generare automaticamente un vocabolario (per l'uso da parte dei correttori ortografici), e dall'altra avere una struttura che permetta, aggiungendo ulteriori informazioni, di realizzare un dizionario, una raccolta di sinonimi e contrari, o un vocabolario italiano/altra lingua."

Il dizionario, ideato attorno al 2002, è tuttavia ancora in una fase embrionale e non se ne possono ancora cogliere gli sviluppi concreti. Ad ogni modo, le licenze contemplate sono la GPL, la LGPL e la FDL, ovvero il set completo delle licenze del Progetto GNU: non a caso la AsSoLi è uno fra i principali referenti italiano per la Free Software Foundation.

SEZIONE B
Opere artistico-espressive

6. IL PROGETTO CREATIVE COMMONS. - Nel 2001 ha preso il via un progetto che si rivelerà presto uno dei più ambiziosi in fatto di libera diffusione delle conoscenze e della creatività in generale, addirittura più ambizioso del progetto GNU e della Open Source Initiative per l'ampiezza del panorama cui si rivolge: si tratta del progetto Creative Commons, il cui sito ufficiale è www.creativecommons.org. Esso nasce dall'iniziativa di alcuni nomi di spicco nell'ambito della scienza della comunicazione e della proprietà intellettuale, fra cui ricordiamo James Boyle, Michael Carroll, Eric Eldred e soprattutto Lawrence Lessig, docente presso la facoltà giuridica di Stanford e già grande studioso delle implicazioni giuridiche del software libero.

6.1. LO SPIRITO DEL PROGETTO. - Il nome del progetto intende riecheggiare il titolo di un famoso saggio pubblicato nel 1968 dall'economista Garret Hardin e intitolato "The tragedy of

the commons".[29] In breve, Hardin sostiene che i 'beni comuni' (commons) sono destinati per loro natura a perire, poiché ciò che è di tutti non riceve la stessa tutela che invece riceve un bene privato dal suo proprietario; dunque per preservare e fare aumentare il valore di questo bene è giusto affidarne la gestione esclusiva ad un unico soggetto: è questa l'essenza del concetto di proprietà privata[30].

Tale assunto, se può essere vero per i beni materiali/consumabili, non è detto sia vero per i beni immateriali come la conoscenza e la creatività. Basti pensare alla ben nota massima di George Bernard Shaw secondo cui "se tu hai una mela e io ho una mela, e ce le scambiamo, allora tu ed io abbiamo sempre una mela ciascuno. Ma se tu hai un'idea ed io ho un'idea, e ce le scambiamo, allora abbiamo entrambi due idee." E' per questo che molti degli esponenti di Creative Commons, primo fra tutti Lawrence Lessig, in occasione degli eventi di sensibilizzazione amano parlare di 'comedy of the commons', proprio a sottolineare che, nel caso di beni come questi, il loro valore aumenta nel momento in cui più persone possono avvalersene[31]. E' in effetti un tipo di argomentazione che sconfina nel filosofico e si allontana un po' dall'ambito puramente giuridico, ma desta comunque una certa curiosità e invita davvero a riflettere.

Da qui proviene l'imput per l'attivazione del progetto: l'idea è quella di dar vita ad una collettività di creazioni artistiche libere, al di là delle ottiche di guadagno tipiche del classico paradigma di proprietà intellettuale. Tuttavia l'apparato di principi del progetto[32] non si pone in polemica con il mondo dell'imprenditoria culturale (sia essa editoria, produzione discografica, produzione cinematografica) la quale persegue legittimamente dei profitti, tutelando i suoi cospicui investimenti per mezzo del diritto d'autore, ma vuole che questo non si trasformi necessariamente in un'arma a doppio taglio a scapito dei singoli artisti indipendenti. Come è giusto che sia tutelata la struttura imprenditoriale, è però anche giusto che venga tutelata la libertà d'espressione di colui che, magari solo in via estemporanea, vuole esprimere artisticamente la propria personalità, senza voler necessariamente entrare nelle maglie del mercato dell'editoria.

Anche qui, come nell'impostazione del progetto GNU, non si tratta di ingaggiare una guerra indiscriminata contro il copyright, bensì solo di ridimensionarne alcuni aspetti problematici e adattarne la visuale al nuovo contesto di comunicazione digitale e telematica, con un particolare sguardo per la crescente multimedialità. Il tipo di opere abbracciate dal concetto di 'libera espressione' è intuibilmente molto più ampio di quello di 'libera diffusione delle conoscenze'; difatti il progetto Creative Commons si occupa di incentivare e raccogliere opere di ogni tipo, da quelle letterarie (sia tecnico-scientifiche, sia narrative o poetiche) a quelle musicali, da quelle figurative in generale a quelle cinematografiche. Inoltre il progetto intende realizzare un immenso database di opere concesse in libera condivisione e s'impegna a "sviluppare un ampio catalogo di lavori di alta qualità su diversi media, e promuovere un'etica basata sulla condivisione, l'educazione del pubblico e l'interazione creativa."

Laconicamente si potrebbe dunque dire che le licenze Creative Commons (che fra poco analizzeremo) rappresentano una serie di sfumature intermedie fra il regime di copyright tradizionale (che ha un'applicazione automatica e standard) e il regime di public domain.

6.2. LE LICENZE. - Per raggiungere gli obbiettivi prefissati, il gruppo di giuristi del progetto

Creative Commons ha redatto un set di undici licenze ispirate ai modelli proposti dalla FSF[33], chiamate coerentemente "Creative Commons Public Licenses" (CCPL) e rilasciate pubblicamente nel dicembre 2002.

Esse sono il risultato dell'unione di quattro caratteristiche-base (o opzioni), le quali, a seconda delle loro diverse combinazioni, attribuiscono alle varie licenze differenti funzioni giuridiche[34]:

- la caratteristica 'attribution' si riferisce all'obbligo di rendere merito all'autore originario dell'opera e quindi di citarlo in ogni utilizzazione dell'opera;

- la caratteristica 'no derivs' indica il divieto di apporre modifiche all'opera e quindi di crearne opere derivate;

- la caratteristica 'non commercial' vieta l'utilizzo dell'opera per scopi commerciali;[35]

- la caratteristica 'share alike', che letteralmente si traduce 'condividi allo stesso modo', indica invece l'obbligo di applicare alle opere da essa derivate lo stesso tipo di licenza dell'opera originaria (è lo stesso fenomeno che abbiamo visto in fatto di software a proposito del trasferimento ad libitum del copyleft).

Per una questione logica, la caratteristica dello "share alike" è incompatibile con quella del divieto di opere derivate: infatti non avrebbe senso vietare le opere derivate e nello stesso tempo rendere obbligatorio un determinato trattamento per le opere derivate. Di conseguenza le combinazioni che si ottengono (che sono anche i nomi inglesi delle varie licenze) risultano essere: la 'Attribution-NoDerivs', 'Attribution-NoDerivs-NonCommercial', 'Attribution-NonCommercial', 'Attribution-NonCommercial-ShareAlike', 'Attribution-ShareAlike', 'NoDerivs-NonCommercial', 'NonCommercial-ShareAlike'; più le quattro versioni per così dire 'pure': 'Attribution', 'NoDerivs', 'NonCommercial', 'ShareAlike'. Questa almeno era la situazione fino al rilascio della versione 2.0 delle licenze con il quale Creative Commons ha preferito lasciare fissa l'opzione 'Attribution' restringendo così le combinazioni possibili da undici a sei. Le motivazioni di questa scelta? Da un lato il fatto che lo "sbarco" in Europa delle licenze con l'apertura di molti progetti iCommons ha necessariamente richiesto una maggiore aderenza al modello continentale di diritto d'autore (che appunto prevede il diritto morale inestinguibile al riconoscimento della paternità). Dall'altro lato un semplice dato statistico: nel primo anno di vita delle licenze solo una percentuale bassissima (pare il 3%) degli autori ha scelto licenze senza l'opzione 'Attribution' e questo avrebbe spinto Creative Commons a semplificare il set di licenze (meno licenze da gestire, aggiornare, tradurre e quindi maggiore chiarezza anche per gli utenti delle opere).[36]

In base alle proprie esigenze, dunque, un autore può scegliere liberamente sotto quale particolare regime di licenza distribuire la propria opera. Tutte le licenze Creative Commons si presentano in una triplice enunciazione: una versione sintetica ('Common deed'), facilmente comprensibile al grande pubblico degli utenti ("a human-readable summary") e nella quale vengono semplicemente elencati i diritti e gli obblighi trasmessi dalla licenza; una versione più dettagliata ('Legal code'), redatta in linguaggio giuridico, che ricalca gli schemi tipici delle licenze fin qui esaminate (principalmente della FDL) e che fa da testo ufficiale di riferimento per qualsiasi controversia legale; e infine una versione elettronica ('Digital code') "che permette a motori di

ricerca ed altre applicazioni di identificare la tua opera in base alle condizioni di utilizzo specificate dalla licenza".[37]

Indipendentemente dalla loro categoria funzionale, tutte le CCPL hanno in comune la libertà di copiare, distribuire, mostrare ed eseguire in pubblico l'opera. Sono invece condizionate ai peculiari termini della licenza scelta le altre due libertà fondamentali, cioè "realizzare opere derivate" dall'opera licenziata e "attribuire all'opera un uso commerciale". Tutte le licenze (riferendoci alle versioni sintetiche) dopo l'elencazione delle libertà e delle relative condizioni, riportano due raccomandazioni: la prima è riferita alla certezza del regime di licenza applicato in ogni fase della distribuzione e il suo testo letterale è: "per qualsiasi riutilizzo o distribuzione, dovete dire chiaramente quali sono i termini di licenza di quest'opera."; la seconda è riferita alla derogabilità in via contrattuale delle previsioni della licenza e il suo testo letterale è: "ciascuna di queste condizioni può essere tralasciata qualora abbiate ricevuto il permesso dell'autore". Infine in ogni licenza si ricorda che il diritto di "fair use" e altri diritti non sono in nessun modo influenzati dagli effetti della licenza.

Inoltre, sempre sul sito ufficiale, si spiega con quali accorgimenti pratici scegliere, scaricare ed utilizzare la licenza: ad esempio, nel caso di opera diffusa via Internet, si consiglia di inserire nel sito anche un "bottone", che riporti il logo Creative Commons e la dicitura 'some rights reserved', ovvero 'alcuni diritti riservati' (in richiamo della tradizionale espressione 'all rights reserved', 'tutti i diritti riservati'); questo sarà anche un link che rimanderà alla licenza prescelta nella sua versione sintetica, la quale a sua volta rimanderà alla versione 'Legal Code'; infine vengono fornite le righe di codice per l'attivazione della versione 'digital code'.

Lo stesso sito Creative Commons è ovviamente rilasciato sotto una di queste licenze e precisamente sotto la 'CCPL Attribution', di modo che chiunque può diffondere il materiale esplicativo e propagandistico del progetto, farne opere derivate, usarlo a scopi commerciali, con l'unico obbligo di attribuire ogni volta la paternità del materiale a Creative Commons.

Oltre alle licenze fin qui presentate, Creative Commons contempla e in un certo senso incoraggia anche la scelta del public domain sulle opere. In questo caso non vi è un particolare testo di licenza anche per il fatto che (come abbiamo già accennato) il regime di public domain non costituisce una vera e propria licenza; piuttosto si cerca di rendere chiara e consapevole la scelta dell'autore, il quale con una dichiarazione unilaterale cede l'opera al pubblico dominio. A tal scopo, sul sito Creative Commons, si trova una procedura telematica piuttosto snella[38] con un sistema di duplice conferma via mail della scelta effettuata; si trova inoltre un apposito bottone-link graficamente identico a quello sopra citato ma che riporta la dicitura 'no right reserved' (ovvero, 'nessun diritto riservato') e che rimanda ad un disclaimer (avvertenza)[39] in cui si chiariscono le implicazioni del public domain per il diritto U.S.A.[40].

Infine, dalla fine del 2003 esistono anche alcune licenze specifiche per la condivisione di opere musicali: la Sharing Music CCPL e la Sampling CCPL, di cui parleremo più avanti.

L'apparato di licenze Creative Commons è cristallizzato alla pagina web http://creativecommons.org/licenses/ in una chiara tabella arricchita dai simboli grafici con cui tale sito ama efficacemente raffigurare ogni concetto (anche giuridico)[41]. Ad ogni modo, i testi delle licenze Creative Commons (in versione 'common deed') sono riportati in appendice a questo volume.

6.3. PARTICOLARI INIZIATIVE. - Al di là della redazione e del costante aggiornamento delle licenze e della raccolta e promozione delle opere diffuse liberamente, Creative Commons ha recentemente attivato alcune iniziative settoriali di cui segnaliamo le più interessanti.

L'iniziativa "icommons" mira all'internazionalizzazione del progetto Creative Commons, promovendo e sostenendo la formazione di organizzazioni simili negli altri paesi del mondo e coordinandone l'attività. Attualmente nella pagina web dedicata all'iniziativa[42] si trovano i link relativi ai paesi attualmente coinvolti e si specificano le implicazioni di diritto internazionale che hanno le CCPL: "le nostre licenze sono prive di riferimenti alla giurisdizione ('jurisdiction-agnostic'): non si riferiscono cioè alle leggi o all'ordinamento di un particolare stato e non contengono alcun tipo di indicazione sulla legge da applicare. Tuttavia, il testo delle licenze è basato per molti versi sul Copyright Act statunitense. Questo significa che, benché noi non abbiamo motivo di pensare che le licenze possano non funzionare nei diversi sistemi giuridici del mondo, è almeno concepibile che qualche aspetto delle licenze non vada d'accordo con le leggi di un particolare paese." Questa annotazione non vuole fare altro che avvertire gli utenti del sito, per lo più digiuni di principi di diritto internazionale, che usare le licenze così come sono, nel loro testo originario, vuol dire accettare tacitamente di applicare alla propria opera un regime giuridico che fa necessariamente riferimento al diritto statunitense. Il progetto iCommons appunto tende invece a creare una rete di sotto-organizzazioni (Affiliate Institution) che sappiano adattare i principi giuridici (e non solo) di Creative Commons alle varie realtà internazionali.

Un'altra curiosa iniziativa è quella denominata "Founders' Copyright"[43] ed è mirata a riportare in qualche modo i limiti temporali del copyright statunitense a quelli originari previsti nella Costituzione dai padri fondatori (i 'Founders', appunto) del nuovo stato americano. Infatti la prima legge U.S.A. sul copyright (risalente al 1790) prevedeva un'estensione dei diritti di utilizzazione economica fino ad un massimo di 14 anni dalla pubblicazione dell'opera, eventualmente rinnovabili su richiesta dell'autore per altri 14. Un limite massimo, quindi, di 28 anni che si contrappone all'attuale previsione che vuole i diritti persistenti per tutta la vita dell'autore e fino a 70 anni dalla sua morte (a beneficio quindi dei suoi aventi causa).

Creative Commons ha escogitato uno scaltro espediente che permette di imboccare un percorso alternativo agli autori che non vogliano "imbrigliare" la loro opera nelle maglie del copyright per un periodo di tempo così ampio e che allo stesso tempo ritengano sufficiente la retribuzione derivante da quei 14 o 28 anni di sfruttamento esclusivo; e tutto ciò senza dover entrare in contrasto con la normativa ordinaria sul copyright. In pratica l'autore stipula con Creative Commons un contratto simbolico (ma del tutto valido) con cui, al prezzo altrettanto simbolico di un dollaro, cede definitivamente all'associazione il copyright sull'opera; a questo punto Creative Commons concederà all'autore una 'licenza esclusiva' che gli garantirà l'utilizzo dell'opera per 14 anni (o eventualmente per altri 14). In compenso, l'opera durante quel periodo godrà della promozione e della visibilità che solo un grande archivio telematico di contenuti artistici qual è il sito di Creative Commons può assicurare. Allo scadere dei 14 (o 28) anni l'autore non potrà avanzare più alcun copyright né diritto di utilizzo.

Un'altra iniziativa utile e questa volta legata all'ambito software, è stata l'inserimento nel set di licenze Creative Commons delle due licenze capostipiti del freesoftware: la GPL e la LGPL.[44]

Non si tratta di una sovrapposizione (e tanto meno di un'usurpazione di ruolo) al Progetto GNU, ma anzi un utilissimo contributo alla sua promozione: non bisogna dimenticare l'efficacia dello stile comunicativo di Creative Commons (ad esempio, presentare la licenza sotto le tre forme sintetica, legale e digitale) e l'organicità di tutto l'apparato di progetti 'iCommons' che si possono occupare delle traduzioni nelle varie lingue. E' questa un'altra prova del costante parallelismo fra i mondi opensource e opencontent, nonché fra Creative Commons e Free Software Foundation.

Infine nel 2004 è stata introdotta una particolare licenza che si distingue per il suo scopo per così dire umanitario: mi riferisco alla Developing Nation CCPL, con la quale l'autore consente un regime di diritti più permissivo nell'ambito dei paesi in via di sviluppo.[45]

6.4. LA FIGURA DI LAWRENCE LESSIG. - Lawrence Lessig, docente presso la facoltà giuridica dell'Università di Stanford (California) e responsabile dello Stanford Center for Internet and Society, si pone come il più autorevole brillante teorico della cultura opencontent. Fondatore e 'ideologo' del Progetto Creative Commons nonché membro attivo della Electronic Frontier Foundation, sostiene in prima linea i maggiori progetti di promozione della cultura liberamente condivisa, fra cui il PLoS e il progetto GNU.

E' un giurista arguto e preparato e contemporaneamente un grande comunicatore ed efficace conferenziere, oltre a numerosi articoli e saggi pubblicati nelle maggiori riviste di dottrina giuridica e riportati in gran parte in Internet, ha pubblicato tre importanti libri: Code and other laws of cyberspace (1999), completo saggio di taglio accademico sulle nuove frontiere del diritto nel mondo digitale[46]; The future of ideas - The fate of the commons in a connected world (2001) in cui inizia a delineare la sua posizione pionieristica rispetto al destino dei 'commons' nel mondo delle comunicazioni telematiche e multimediali[47]; e infine Free Culture - How big media uses tecnology and laws to lock down culture and control creativity (2004), considerabile il vero manifesto del movimento Opencontent[48].

7. CREATIVE COMMONS ITALIA. - Dall'autunno del 2003 anche l'Italia può vantare l'attivazione di un distaccamento italiano del progetto iCommons. Il progetto ha coinvolto due 'Affiliate Institutions', ovvero due istituzioni formalmente responsabili della sua gestione: il Dipartimento di Studi giuridici dell'Università di Torino per quanto riguarda gli aspetti legali e il IEIIT-CNR di Torino per quanto riguarda gli aspetti tecnico-informatici; mentre il Project Lead (ovvero il supervisore e referente del progetto) è stato fino al gennaio 2005 il professor Marco Ricolfi, avvocato e studioso di diritto industriale (più volte citato in questo saggio come fonte di dottrina giuridica). Successivamente (esaurito il lavoro di 'porting' delle licenze), il ruolo di coordinatore è passato a Juan Carlos De Martin.

Il primo passo del progetto è stato la messa in rete del sito www.creativecommons.it presentato dallo stesso Lawrence Lessig il 20 novembre 2003 in occasione del convegno torinese "La conoscenza come bene pubblico comune: software, dati, saperi": nel sito fin dall'inizio era presente una traduzione sperimentale dei principi contenuti delle licenze Creative Commons e alcuni brevi testi di presentazione del progetto (in Italiano) con lo scopo di iniziare a sensibilizzare

il pubblico italiano. Inoltre è stata subito attivata una lista di discussione telematica in cui la comunità ha potuto confrontasi e riflettere sullo sviluppo del progetto nel contesto italiano.

Il lavoro delle Affiliate Institutions, completato e arricchito da un sempre crescente gruppo di volontari, curiosi e appassionati (che appunto si esprimevano attraverso la lista di discussione) è culminato il 16 dicembre 2004 con la presentazione ufficiale delle licenze italiane, a cui hanno partecipato in prima linea Lessig, Ricolfi e gli altri portavoce dei vari gruppi di lavoro interessati (nonché di enti pubblici, imprese e associazioni).[49]

7.1. LE LICENZE ITALIANE E IL PROBLEMA DEL PORTING. - Se esaminiamo con attenzione il set di licenze italiane possiamo rilevare che non si tratta di semplici traduzioni. D'altronde alcune traduzioni letterali (anche molto curate nel lessico giuridico) erano già comparse in Italia molto prima del dicembre 2004[50]; ma ciò non era sufficiente affinché le licenze potessero essere considerate pienamente operative in ambito italiano a causa delle molte differenze concettuali e normative fra il sistema americano e il sistema italiano. Ricollegandoci a quanto detto nello scorso paragrafo a proposito degli scopi del Progetto iCommons, il lavoro fondamentale delle varie Affiliate Institutions è stato proprio il cosiddetto 'porting' delle licenze, ovvero non semplice traduzione ma loro rivisitazione e adattamento al sistema giuridico locale, in modo che lo spirito e gli effetti delle varie opzioni vengano mantenuti il più simili possibile a quelli originari[51].

Come vedremo nel prossimo capitolo (dedicato interamente ad un'analisi giuridica di questi problemi), in ogni sistema giuridico esistono alcune norme imperative che non possono essere derogate per contratto (licenza); quindi se nella licenza sono presenti clausole che stridono con tali norme, il giudice che dovrà occuparsi di un'eventuale controversia sarà costretto a ritenerle inefficaci (quindi come se non fossero mai state inserite nella licenza), con il rischio così di sfalsare l'intento della licenza stessa. Si capisce ora perché il professor Ricolfi abbia dovuto mettere in campo un cospicuo gruppo di giuristi esperti sia di diritto industriale che di diritto internazionale, i quali hanno dovuto reinterpretare le singole clausole delle licenze e in alcuni casi apportarvi rilevanti cambiamenti.

A grandi linee i maggiori problemi incontrati in questa fase sono derivati dall'esistenza del concetto di diritti morali e di un organo di gestione collettiva dei diritti d'autore come la SIAE che per legge svolge la sua attività in un regime monopolistico.[52]

7.2. PARTICOLARI INIZIATIVE (IN AMBITO ITALIANO). - Il gruppo di lavoro così configuratosi ha iniziato anche in Italia una costante opera da un lato di sensibilizzazione nei confronti degli operatori della comunicazione e della comunità degli utenti, dall'altro di coordinamento e promozione dei vari progetti opencontent nati spontaneamente nel contesto italiano in questi ultimi anni. Un lavoro fondamentale - tuttora in fase di sviluppo - è la traduzione in Italiano (oltre che delle licenze) anche di tutto il materiale divulgativo presente sul sito www.creativecommons.org così da poterlo sfruttare per gli scopi di sensibilizzazione di cui si è appena detto. Contemporaneamente alcuni 'emissari' del gruppo italiano iCommons hanno regolarmente partecipato a convegni ed eventi dedicati al mondo della comunicazione telematica, dell'informati-

ca opensource, del diritto e dell'economia del nuovo mondo digitale.

L'iniziativa decisamente più impegnativa e pionieristica di cui ha voluto occuparsi il gruppo di lavoro italiano che ruota attorno a Creative Commons è il progetto Scarichiamoli. Tale progetto nasce dall'iniziativa di alcuni parlamentari (particolarmente attenti alle tematiche del nuovo contesto di comunicazione digitale) i quali hanno voluto coinvolgere direttamente Creative Commons Italia per la stesura di un disegno di legge il cui spirito è sintetizzabile in questa massima: "tutto ciò che è finanziato con soldi pubblici deve essere di dominio pubblico". Come si può estrapolare dalla pagina di presentazione del progetto[53], "lo Stato può coordinarsi con associazioni, fondazioni, università e realizzare un portale dell'arte, della cultura, del sapere di pubblico dominio, un portale in cui la parola d'ordine sia: 'Scarichiamoli!'".

L'idea, per quanto pionieristica ed illuminata, non è facilmente perseguibile e richiede un efficace lavoro di sensibilizzazione oltre che tutti gli organi politici coinvolti, anche del mondo accademico, del mondo dell'impresa e in generale di tutti coloro che si sostentano grazie ai contributi della pubblica amministrazione. Il progetto tuttavia ha già raccolto numerosi consensi e ha generato una certa risonanza anche in ambito internazionale.

8. COPYLEFT E OPERE MUSICALI. - In fatto di opere musicali, l'applicazione del copyleft deve tener conto di alcune peculiarità di fondo: per prima cosa la musica è il fenomeno creativo che più di tutti si qualifica per la sua pura funzione espressiva, emozionale, ludica, senza ravvisare alcun tipo di funzionalità od utilità tecnico-documentale come invece era ancora ravvisabile ad esempio nella saggistica scientifica. Ciò comporta che nelle opere musicali si realizza particolarmente la sensibilità e il gusto dell'autore, forse più di quanto possa avvenire in opere letterarie, proprio per l'unione che si verifica fra elemento contenutistico (il testo e il messaggio che esso esprime) ed elemento sonoro (l'armonia, la melodia, l'arrangiamento).

Inoltre in fatto di diffusione di un'opera musicale il lato soggettivo dei diritti d'autore si fa molto più complesso, dato che è molto raro che l'autore del brano sia anche l'unico esecutore; mentre in un'opera letteraria multimediale è sicuramente più probabile che l'ideatore del testo sia anche colui che l'ha fisicamente realizzato e messo a disposizione del pubblico. In ambito musicale invece succede molto più facilmente che chi scrive la parte musicale non scriva però la parte testuale e inoltre che per la realizzazione dell'opera (esecuzione in pubblico o registrazione) si serva della collaborazione di più soggetti, come interpreti e produttori fonografici. Il diritto d'autore attribuisce a questi soggetti particolari diritti, dunque l'autore che voglia distribuire un'opera con i parametri del copyleft dovrà necessariamente richiedere a riguardo il loro espresso consenso.

Un altro aspetto problematico riguarda la possibilità di apporre modifiche: mentre la modifica di un testo (anche nel caso di poesie e testi teatrali dotati quindi di particolare espressività) è a livello tecnico sempre possibile: non bisogna far altro che sostituire, togliere o aggiungere alcune parole e la modifica sussiste effettivamente e l'opera derivata avrà un suo significato indipendentemente dal valore artistico dell'intervento. Nel caso di un'opera musicale la situazione non è così agevole: a meno che si tratti di una sequenza musicale creata con suoni e procedimenti sintetici e disponibile in formato digitale, non si potrà facilmente intervenire sulla parte

melodica (quindi la parte più rilevante anche per il diritto d'autore) senza dover risuonare interamente il brano; e questo richiederebbe in situazioni di normalità l'intervento di altri soggetti esecutori e realizzatori dell'opera. Si potranno dunque eventualmente solo realizzare delle rivisitazioni fonografiche dell'opera, per esempio i cosiddetti remix. E' vero che la tecnologia delle campionature musicali rende ogni suono potenzialmente sintetizzabile e quindi modificabile digitalmente, però è giusto tener conto di queste difficoltà pratiche.

Osservate queste avvertenze, l'autore che voglia distribuire liberamente la sua opera musicale può semplicemente attingere al set di licenze Creative Commons, che abbiamo detto essere rivolto alla generalità delle opere dell'ingegno, scegliendo la combinazione che meglio incontra i suoi intenti.

Non è infatti difficile trovare in rete molta musica contemporanea (anche di buona qualità) rilasciata sotto CCPL. In effetti gran parte dei musicisti fa musica per il solo piacere di farla, oppure come hobby di gioventù che poi tende a spegnersi: perché quindi lasciare che la propria arte (per quanto umile) rimanga nel cassetto e non diffonderla liberamente? Oppure altri musicisti scelgono di rilasciare alcuni brani sotto copyleft con lo scopo di farsi conoscere maggiormente e poter eventualmente poi trovare un contratto discografico; oppure rilasciarli tutti mantenendo la clausola 'non commercial' potendo così comunque sfruttare in un secondo tempo eventuali proventi dallo sfruttamento commerciale dell'opera.

8.1. IL PROGETTO OPENMUSIC. - Nel 2001, sempre sull'onda del successo del copyleft applicato alla creatività in generale, in rete si è affermato un progetto di origini tedesche dedicato specificamente al copyleft in ambito musicale: si chiama OpenMusic e fa capo al sito web http://openmusic.linuxtag.org/. Nella pagina del sito dedicata alla presentazione e alle finalità del progetto[54] si fa un chiaro riferimento all'inevitabile e repentino mutamento che il mercato discografico ha subito con l'apparire di Internet e del file-sharing e alla necessità che il mondo della produzione discografica (e precipuamente gli autori) sappia adattarsi al nuovo universo.

Con uno stile che richiama il saggio di Stallman sulla definizione di software libero[55], alla stessa pagina si schematizza la filosofia OpenMusic in tre libertà fondamentali:

- la libertà di ascoltare musica quanto si vuole;
- la libertà di distribuire musica, a livello sia privato che commerciale (in quest'ultimo caso bisogna far sì che l'autore originale possa beneficiare in qualche modo dei profitti);
- la libertà di modificare la musica.

Per realizzare la sua filosofia il progetto ha a sua volta progettato un set di licenze concepite appositamente per le opere musicali e caratterizzate (come le CCPL) per le loro specifiche funzioni. Le tre originarie OpenMusic Licenses (OML) erano emblematicamente contraddistinte dai tre colori del semaforo a seconda della loro più o meno ampia restrittività.

La Green OML (verde) è la meno restrittiva e si pone, quanto a significato giuridico, come la corrispondente della GPL in ambito musicale ed è indicata come la più consigliata per fare dell'autentica Free Music. Essa contiene tutte e dieci le caratteristiche in cui si estrinsecano le tre libertà fondamentali: l'uso privato, la modificazione per uso privato, la possibilità di trarne opere derivate ad uso privato, la distribuzione a livello privato e la diffusione/trasmissione (broadca-

sting) in ambito privato, l'uso a scopi commerciali, la modificazione per scopi commerciali, la possibilità di trarne opere derivate a scopi commerciali, la distribuzione a livello commerciale, la diffusione in ambito commerciale.

La Yellow OML (gialla) è leggermente più restrittiva e inibisce tutti gli usi in ambito commerciale (quindi gli ultimi cinque dell'elencazione appena riportata) garantendo però le stesse libertà della Green in ambito privato.

Il sito contemplava anche una versione Red OML (rossa), ora non più rintracciabile probabilmente perché era piuttosto restrittiva e si allontanava dalla vera essenza del copyleft, vietando, oltre a tutti gli usi in ambito commerciale, anche la possibilità di modificare l'opera e di trarne opere derivate; persistevano invece le libertà di uso privato, di distribuzione a livello privato e di diffusione in ambito privato.

Un frutto tangibile del progetto è poi riscontrabile in una compilation di brani musicali dal titolo "OpenMusic - Free music for a free world", che si può acquistare su CD e ricevere per posta tradizionale: i tredici brani sono tutti rilasciati sotto licenza OML (precisamente quattro sotto la Green e nove sotto la Yellow) e sono anche scaricabili gratuitamente da Internet in formato OggVorbis, ovvero un formato libero alternativo al più famoso MP3 (proprietario).[56]

8.2. CREATIVE COMMONS E OPERE MUSICALI (SAMPLING E SHARING). - Negativland (www.negativland.com) è un'associazione statunitense da tempo impegnata per l'affermazione di un ampio diritto di 'fair use' (libere utilizzazioni) in ambito musicale, in particolar modo riguardo alla prassi sempre più diffusa di rivisitare elettronicamente brani musicali (il cosiddetto remix) e soprattutto di estrapolare campioni sonori da brani editi per formare brani inediti (il cosiddetto sampling). In collaborazione con questa associazione e con altri attivisti della musica libera[57], Creative Commons ha predisposto la pubblicazione di un'apposita licenza concepita per il fenomeno del sampling, cioè la prassi (piuttosto diffusa dagli anni 90 in poi) di creare brani musicali estrapolando e rimescolando frammenti fonici da altre opere musicali preesistenti[58].

La licenza si presenta in tre varianti: la 'Sampling CCPL' che consente di copiare e trasformare parti dell'opera per qualsiasi scopo eccetto quello pubblicitario; la 'Sampling plus CCPL' che aggiunge alla 'Sampling' il permesso di copiare l'opera nella sua interezza (anche con sistemi di file-sharing); e la 'Non-Commercial Sampling Plus CCPL' che invece specifica il permesso di copiare e condividere l'opera solo per scopi non commerciali.[59]

E' da sottolineare che le licenze Sampling non si rivolgono solo ad opere musicali (anche se quello rimane il loro ambito originario) ma anche ad opere grafiche e cinematografiche, poiché (come abbiamo visto nel capitolo precedente) in un contesto digitale è possibile estrapolare e modificare frammenti di ogni opera.[60]

Sotto il patrocinio (se così si può dire) di Creative Commons e del grande musicista brasiliano Gilberto Gil[61] nel novembre del 2004 è stato pubblicato un CD di brani musicali di diversi generi, interamente improntato alla filosofia del "sampling libero". Si chiama Wired CD ed è una compilation di sedici brani di cui tre rilasciati sotto licenza 'Non-Commercial Sampling Plus' e tredici sotto licenza 'Sampling Plus'; il progetto è riuscito a far coniugare lo spirito pionieristico/propagandistico (che una iniziativa simile necessaria ha) e un elevato livello artistico, dato che fra

gli artisti coinvolti ci sono nomi come il gruppo hip-hop Beastie Boys, il cantante David Byrne e lo stesso Gilberto Gil. Ovviamente i brani sono anche scaricabili in rete dal sito http://creative-commons.org/wired.

8.3. ALTRI PROGETTI DI MUSICA LIBERA. - Oltre al Progetto OpenMusic che sicuramente in ambito di applicazione del copyleft ad opere musicali resta il più organico e completo, altre associazioni e gruppi di artisti indipendenti si sono mosse in una direzione simile. Basta accedere al sito web www.free-music.org per ritrovare i vari leitmotiv della filosofia della musica libera e per vedere alcuni link a siti da cui poter ricavare altre licenze copyleft per opere musicali: ad esempio si può citare la 'Free Music Public License' (FMPL) che però è stata diffusa solamente in una versione sperimentale valida solo fino alla fine del 2001[62]; e la 'Open Audio License' del progetto EFF (di cui presenteremo più avanti gli scopi) della quale è stata rilasciata nell'aprile del 2001 l'ultima versione (la 1.0.1)[63].

Infine è il caso di citare altri due siti che si occupano in generale della sensibilizzazione in fatto di libera distribuzione di musica: uno è il sito privato di Ram Samudrala (www.ram.org) in cui si esprime a favore della Free Music Philosophy con una dettagliata e organica critica sul concetto di proprietà intellettuale[64] e l'altro è il sito del progetto francese 'Musique-libre' (www.musique-libre.com).

Molto avanguardistici gli intenti del progetto AGNULA (A GNU/Linux Audio distribution) il cui sito è www.agnula.org: un progetto (fondato dalla Commisione Europea e sviluppato in gran parte da informatici italiani) per lo sviluppo e la diffusione di software libero specifico per la gestione di contenuti audio digitali.

9. COPYLEFT ED ALTRI TIPI DI OPERE. - Negli ultimi due anni sono andati moltiplicandosi i progetti che hanno sposato lo spirito del copyleft, nella maggior parte dei casi si tratta di iniziative in ambito no-profit, ma anche in certi casi esperienze trasversali con il mondo dell'impresa culturale. Si è registrata una sorta di spinta verso questo modello di distribuzione delle opere guidata probabilmente dalla curiosità e dallo scalpore che la nuova filosofia ha saputo creare anche nel grande pubblico. Se far capire il concetto di open source relativo al software richiede all'utente una certa predisposizione ad argomenti informatici e quindi l'appartenenza ad una sorta di casta, non è invece difficile far capire i principi dell'opencontent: ci sono alcune opere che godono di un regime di copyright più elastico poiché il loro autore vuole anteporre la visibilità della sua opera all'eventuale guadagno che può trarne; niente di più.

Rimanendo in ambito italiano nell'aprile 2004 una piccola associazione dedita alla promozione dell'arte e della creatività (CreAttiva - gruppo di attivismo creativo) ha prodotto una delle prime opere collettive su supporto cartaceo distribuita sotto licenza Creative Commons: l'opuscolo si chiama "...e intanto crebbe fra pixel e pellicole" e raccoglie opere di arte grafica (fotografia tradizionale e grafica digitale) accompagnate da un testo poetico.[65]

Nello stesso periodo un gruppo di appassionati di creatività multimediale ha provato a lanciare l'idea di un film di animazione interamente sotto licenze copyleft con possibilità da parte di chiunque di modificare sia l'aspetto grafico che l'aspetto contenutistico: il film si intitola "La

leggenda del rospo Smeraldino" ed è stato presentato (forse a scopo puramente dimostrativo) in alcuni eventi dedicati alla creatività opensource nel corso del 2004.[66]

Uscendo invece dall'ambito italiano, è il caso di segnalare il sito www.openphoto.net: un interessante e ben organizzato archivio di immagini rilasciate sotto CCPL. Il sito nel disclaimer relativo alle modalità di upload delle opere fotografiche e della scelta della licenza, mostra l'intro set di licenze Creative Commons, incoraggiando esplicitamente la scelta di quelle più 'permissive' (cioè la 'Attribution' e la 'Attribution-ShareAlike': le più vicine all'autentico spirito del copyleft). Dopo di che indica le modalità di certificazione digitale del regime dei diritti sull'opera, ovvero la sua 'cristallizzazione' per mezzo di un procedimento di firma digitale e di metadati, grazie ai quali l'opera rimane - per così dire - marchiata a fuoco e chiunque può verificarne i dati essenziali per la sua distribuzione (ovvero nome dell'autore, titolo dell'opera, regime di licenza).

Per esigenze di elasticità di gestione dei contenuti grafici da essa proposti, questa azienda Getty Images ha escogitato un sistema di licenze fra cui se ne distingue una per la vicinanza al modello opencontent: la Getty Images Royalty-Free License Agreement (RFLA) che si applica esplicitamente ad opere come "fotografie, fonts, illustrazioni, clip video, clip audio, software e ogni altro media e contenuto concesso dal licenziante al licenziatario." Più che per il suo contenuto (che è piuttosto lontano dal prototipo di licenza copyleft), questa licenza è significativa perché mostra l'insinuarsi della prassi delle licenze libere anche in ambito privato-aziendale e quindi commerciale[67].

Un'avvertenza di tipo giuridico: per quanto riguarda le fotografie di persone (che siano ben riconoscibili nell'immagine), la situazione si complica un po' a causa dell'esistenza di alcuni diritti in capo al soggetto ritratto nella foto. E' un po' lo stesso tipo di problema che abbiamo incontrato parlando di opere musicali e dei diritti degli artisti interpreti ed esecutori. L'autore dello scatto - pur essendo l'unico titolare del copyright - prima di rilasciare l'opera liberamente sotto un regime di copyleft, dovrà assicurarsi di avere da parte del soggetto ritratto il dovuto consenso alla diffusione della sua immagine. Tali diritti infatti sono concettualmente completamente distinti dai puri diritti d'autore.[68]

Infine qualche breve cenno su alcuni esempi di un'applicazione davvero originale e curiosa del modello copyleft ad opere non software. Il primo, forse il più noto alla comunità opensource per il suo tono goliardico e provocatorio, è quello del progetto Opencola, attivo dal gennaio 2001, che ha voluto applicare la licenza GPL alla ricetta di una bibita analcolica. I vari ingredienti con i rispettivi dosaggi sono trattati alla stregua delle parti di codice sorgente nel caso di un software e perciò sono liberamente modificabili[69]. Il secondo esempio riguarda invece le regole di alcuni famosi 'giochi di ruolo' che raccolgono numerosi accoliti e appassionati che grazie alla rete telematica sono spesso organizzati in associazioni e realizzano meeting dedicati al gioco e al collezionismo. Ed una di queste organizzazioni (la Open Gaming Foundation) si è ispirata al modello copyleft, promovendo l'applicazione di licenze libere alle regole di tali giochi[70].

10. ALTRI PROGETTI OPENCONTENT E RELATIVE LICENZE. - L'idea ambiziosa dei promotori di Creative Commons di usare il copyleft come soluzione contro l'eccessiva restrittività del copyright in generale, quindi non solo in fatto di software e relativa documentazione, era già

stata messa in pratica da altri progetti pionieristici anche se con visibilità ed efficacia minori.

Ad esempio il progetto 'OpenContent' (che fa capo al sito www.opencontent.org) è attivo dal 1998 e ha rilasciato due diverse licenze specifiche per opere letterarie: la Open Content License, la cui versione 1.0 risale al luglio del '98, e la Open Publication License, la cui versione 1.0 risale al giugno del '99; fra le due è la seconda a ricalcare maggiormente il modello di licenza copyleft. Il progetto OpenContent, che prevede anch'esso la realizzazione di un grande archivio telematico di opere e una lista degli autori che vi partecipano, è stato qualche mese fa per così dire 'congelato' per confluire nel più ampio e meglio organizzato progetto Creative Commons.[71]

Vi è poi il progetto (già citato a proposito del copyleft nelle opere musicali) EFF acronimo di 'Electronic Frontier Foundation', il quale ha come slogan 'Defending Freedom in the Digital World', cioè 'Per la difesa della libertà nel mondo digitale'. Sul sito ufficiale www.eff.org in una breve frase si condensano gli ideali del progetto: "Essere in grado di condividere idee e informazione è la ragione per cui il Web è stato creato prima di tutto!"; per sostenere tali obbiettivi di salvaguardia della libertà degli utenti della rete, l'associazione, oltre a rilasciare licenze come la 'OpenAudio license', raccoglie fondi per la promozione della libera creatività e promuove concrete iniziative di comunicazione.

In Internet (all'indirizzo http://dsl.org/copyleft/dsl.txt) è possibile inoltre trovare una licenza di copyleft piuttosto simile alle CCPL nello spirito e nella struttura, che però è in circolazione dal 1999 ed è pensata per un determinato ambito della creatività. E' chiamata Design Science License (DSL) e gli scopi della sua creazione sono enunciati come sempre nel preambolo, da cui si estrae: "Mentre la 'design science' è una strategia di sviluppo dei manufatti come modo per modificare l'ambiente (non le persone) e di conseguenza per migliorare il generale standard di vita, questa Design Science License è stata scritta e diffusa come strategia per promuovere il progresso della scienza e dell'arte attraverso la modifica dell'ambiente."

Un centro di studi giuridici dell'Università di Harvard ha voluto (forse con intenti dimostrativi) applicare lo spirito della condivisione anche a tematiche giuridiche. Il progetto chiamato OpenLaw fa capo al sito http://cyber.law.harvard.edu/openlaw nel quale si presentano alcuni casi giurisprudenziali (realmente pendenti) e si invita la comunità degli utenti a commentarli e a proporre soluzioni, in vista della pubblicazione in rete del lavoro collettivo.

Art Libre è un progetto di origine francese impegnato, alla stregua di Creative Commons, nella diffusione dello 'spirito copyleft' ('copyleft attidude') e alla sua applicazione a tutte le opere creative. Il sito ufficiale www.artlibre.org rimanda al testo di un'apposita licenza chiamata 'Licence Art Libre' (oppure nella sua versione inglese 'Free Art License'). Si tratta di una licenza piuttosto ben fatta, snella, chiara e coerente con tutti i principi del copyleft in senso autentico; presenta alcune peculiarità che non si trovano nelle altre licenze simili fra cui i riferimenti alla durata del rapporto contrattuale derivante dalla licenza, al caso del sub-licensing (ovvero di un ulteriore licenza da parte del licenziatario) e alla legge applicabile al contratto (cioè la legge francese). Dal preambolo della Licence Art Libre si deducono con chiarezza gli scopi del progetto: "Dal momento che l'uso fatto del diritto della proprietà letteraria e artistica conduce a restringere l'accesso del pubblico all'opera, la licenza Art Libre ha per scopo di favorirla. L'intenzione è di rendere accessibili e permettere l'utilizzo dei contenuti di un'opera da parte di più persone."

Questa licenza, essendo l'unica nata in un contesto totalmente europeo, può essere considerata, per i toni e le argomentazioni, il modello di licenza più vicino alla concezione italiana del diritto d'autore e se ne consiglia quindi una lettura dettagliata.[72]

In Belgio si è sviluppato un progetto di sensibilizzazione sulle questioni di libertà di circolazione delle idee che fa capo al sito www.copyleft.be, nel quale è possibile trovare un ricchissimo archivio e una dettagliata bibliografia di documentazione dedicata al copyleft.

Una curiosa iniziativa di editoria telematica era quella che si trovava al sito web www.capitancook.com, cioè un "progetto collaborativo per creare una guida turistica di tipo open content": chiunque poteva aggiungere materiale relativo a viaggi ed itinerari, sotto la disciplina della FDL, ma purtroppo il progetto è stato assorbito da una società commerciale che ha optato per un regime tradizionale di copyright.

NOTE AL QUARTO CAPITOLO

[1]- Una simile impostazione viene proposta da Stallman nel saggio *Diritto d'autore e globalizzazione nell'era delle reti informatiche* (par. *Ripensare il copyright*) pubblicato in versione italiana nel volume 2 di *Software libero, pensiero libero: saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa (disponibile anche sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni). Egli però preferisce distinguere in tre categorie di opere: opere funzionali (ricette, istruzioni tecniche, dizionari), opere di opinione (saggi scientifici e articoli di sensibilizzazione/propaganda), opere artistiche o d'intrattenimento.

[2]- Cfr. il saggio *Il software libero ha bisogno di documentazione libera* (scritto nel 2000) in STALLMAN, S*oftware libero, pensiero libero (vol.1): saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa, 2003 (disponibile anche sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni); e similmente il saggio STALLMAN, *Il progetto GNU*, in AA.VV., *Open Sources*, Apogeo, 1999, par. *Documentazione libera*.

[3]- Riportiamo la nota sul copyright che si trova sul frontespizio del volume, per meglio comprendere i risvolti dell'applicazione della GPL ad un'opera letteraria: "Questi saggi [cioè quelli Raymond e Perens] sono liberi; è possibile distribuirli e/o modificarli secondo i termini della licenza GNU General Public License come pubblicata dalla Free Software Foundation; si applica la versione 2 o (a propria discrezione) qualsiasi versione successiva della Licenza. Tali saggi sono distribuiti nella speranza che possano risultare utili, ma SENZA ALCUNA GARANZIA; senza la garanzia implicita di COMMERCIABILITÀ e UTILIZZABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO."

[4]- Cfr. *Il software libero ha bisogno di documentazione libera* (scritto nel 2000) in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.1)*, op. cit.

[5]- v. *supra*, cap. II, par. 1.2.

[6]- Faremo riferimento alla traduzione italiana disponibile al sito www.softwarelibero.it/gnudoc/fdl.it.html.

[7]- Si pensi per esempio ad una sua applicazione - alquanto auspicabile e oggettivamente opportuna - ai manuali d'istruzioni degli elettrodomestici, ai fogli illustrativi dei medicinali, ai cataloghi di vendita o di promozione di prodotti, alle enciclopedie, alle banche dati in generale, ai siti internet d'informazione, di raccolta dati e link.

[8]- Riguardo al concetto di 'sezione non modificabile' riportiamo un altro passo tratto dal saggio di STALLMAN, *Il software libero ha bisogno di documentazione libera*: "Mentre una proibizione generale sulle modifiche è inaccettabile, alcuni tipi di limitazione sui metodi delle modifiche non pongono problemi. Ad esempio vanno bene quelle di mantenere la nota di copyright dell'autore originale, i termini di distribuzione, o la lista degli autori. Non c'è problema anche nel richiedere che versioni modificate diano nota del loro essere tali, e anche che abbiano intere sezioni che non possono essere tolte o cambiate, fintanto che hanno a che fare con argomenti non tecnici (alcuni manuali GNU le hanno). Questo tipo di restrizioni non sono un problema perché, dal punto di vista pratico, non impediscono al programmatore coscienzioso di adattare il manuale per corrispondere alle modifiche del programma."

[9]- Per un'approfondita descrizione di queste tipologie di opere v. il già citato volume di FRASSI.

[10]- Cfr. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *Diritto industriale*, Giappichelli, 2001, cap.II, par.5.

[11]- Cfr. STALLMAN, *Il progetto GNU*, in AA.VV., *Open Sources* (cit.), par. *Documentazione libera*.

[12]- Per l'applicazione dei principi di libertà della FSF alle opere letterarie, si veda in generale il saggio Il diritto di leggere in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.1): saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa, 2003.

[13]- L'ILDP è strettamente legato al PLUTO (Pluto Linux/Lumen Utentibus Terrarum Orbis), progetto

di sviluppo e promozione del software libero nato nel 1992 in seno all'Università di Padova: v. www.pluto.it.

[14]- Lo scopo della Open Source Initiative è anche quello di vigilare sull'utilizzo distorto di questa terminologia: v. *supra* Cap. II, par. 8.1.

[15]- Cfr. PAOLONE, *Progetto GNUtemberg!*, in *Open Source* (rivista), n.1, settembre 2003, Systems, p. 84; disponibile su www.copyleft-italia.it/documenti.

[16]- Quest'ultimo punto non è così banale come può apparire: infatti, alla luce della nuova normativa di diritto d'autore che ha inserito rilevanti sanzioni per i soggetti che mettono a disposizione i mezzi per fare copie illegittime di opere dell'ingegno, molti operatori del settore (appunto copisterie, biblioteche, mail-boxes…) hanno dato un taglio netto alle fotocopie abusive di materiale cartaceo. Il problema però è riuscire a far capire a questi operatori che invece certi tipi di opere (quelle di pubblico dominio e quelle copyleft) sono liberamente copiabili senza che essi incorrano in sanzioni.

[17]- La versione originale ("*Science must push copyright aside*") è comparsa per la prima volta sul sito www.nature.it nel '91 ed è disponibile alla pagina www.nature.com/nature/debates/e-access/Articles/stallman.html. Ci si riferirà qui alla versione italiana pubblicata in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero* (vol.1).

[18]- v. a tal proposito quanto precisato riguardo alla "trasparenza" dei formati digitali nel cap. 3.

[19]- Questi documenti sono commentati e riportati per intero all'interno di MARANDOLA, *Il nuovo diritto d'autore - Introduzione a Copyleft, Openaccess e Creative Commons*, DEC, 2005: accessibile anche dal sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni.

[20]- Cfr. MARANDOLA, *op. cit.*, p. 26.

[21]- Cfr. *supra* cap. III, par. 4.1.

[22]- L'intero articolo è disponibile in traduzione italiana al sito www.gnu.org/encyclopedia/free-encyclopedia.it.html.

[23]- Sul concetto di "dinamicità delle banche dati" v. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), cap. VI, par. 3 e 4, pp. 70 ss.

[24]- Cfr. http://it.wikipedia.org/wiki.cgi?Wikipedia-Guida_Essenziale.

[25]- Cfr. http://it.wikipedia.org/wiki.cgi?NPOV.

[26]- v. www.wiktionary.org.

[27]- Il sito dell'associazione è www.softwarelibero.it.

[28]- Cfr. http://softwarelibero.it/progetti/dizionario/index.shtml.

[29]- Per approfondire le tematiche proposte da Hardin si veda il saggio GRECO e FLORIDI, La tragedia dei beni digitali collettivi, accessibile anche dal sito www.copyleft-italia.it/documenti.

[30]- Nel suo interessante intervento al convegno "Condividi la conoscenza: nuovi Commons, nuovi diritti" tenutosi il 18 dicembre 2004 allo IULM di Milano (v. www.copyleft-italia.it/eventi), Stefano Rodotà (illustre giurista e Garante per la Privacy) ha ricordato un passo da *Dei delitti e delle pene* in cui Beccaria definisce la proprietà "un diritto terribile e forse non necessario"; inoltre Rodotà ha aggiunto che "la scarsità di Commons nel senso di idee è una scarsità creata artificiosamente". A tal proposito si vedano le riflessioni sul concetto di 'proprietà intellettuale' compiute diffusamente nel prossimo capitolo.

[31]- Nella stessa occasione (Milano, 18 dicembre 2004), Lessig ha presentato la dicotomia in '*innovative commons*' (riferendosi al mondo delle tecnologie libere e opensource) e 'creative commons' (riferendosi al fenomeno di cui ora stiamo trattando). Ha portato anche alcuni efficaci esempi: una lingua più viene parlata nel mondo e più assume importanza, un software opensource più viene usato e diffuso fra gli utenti e più assume valore.

[32]- La storia e gli obbiettivi del progetto sono presentati (in traduzione italiana) nella sezione 'approfondisci' del sito www.creativecommons.it.

[33]- Non è un caso che lo stesso sito del progetto GNU raccomandi esplicitamente l'uso delle licenze Creative Commons nel caso di opere diverse da software o documentazione tecnico-informatica: cfr. www.gnu.org/licenses/licenses.html. Tuttavia non mancano tutt'oggi le dispute da parte dei puristi del copyleft i quali considerano non pienamente libere alcune fra le CCPL.

[34]- Cfr. http://creativecommons.org/learn/licenses/.

[35]- Il concetto è chiarito nella versione 'legal code' che all'art. 4.c. recita: "Tu non puoi esercitare alcuno dei diritti a Te concessi […] in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato." Si aggiunge poi che il file-sharing fra soggetti privati (svolto senza alcun pagamento) non è considerato attività commercialmente rilevante.

[36]- Il set completo delle licenze si trova alla pagina http://creativecommons.org/licenses/. Per la spiegazione dei simboli grafici che rappresentano le quattro caratteristiche base delle licenze v. http://creativecommons.org/learn/licenses/.

[37]- v. l'apposito motore di ricerca accessibile alla pagina http://search.creativecommons.org. Oppure è disponibile anche MozCC, una particolare versione del browser opensource Mozilla capace di riconoscere e segnalare durante la navigazione i contenuti liberi.

[38]- Cfr. http://creativecommons.org/license/publicdomain-2.

[39]- Cfr. http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/.

[40]- Dal sito Creative Commons è possibile accedere anche ad alcuni siti dedicati specificamente alla promozione del 'public domain': primo fra tutti il sito http://eldred.cc/ in cui è possibile leggere il testo dell'Eric Eldred Act, una sorta di dichiarazione di principi a sostegno del 'public domain'. Inoltre, vi è un interessante sito, diretto affiliato di Creative Commons (www.ibiblio.org/eldritch) che raccoglie molti testi della letteratura statunitense e internazionale che sono appunto in un regime di 'public domain'.

[41]- Per la spiegazione dei simboli grafici che rappresentano le quattro caratteristiche base delle licenze v. http://creativecommons.org/learn/licenses/.

[42]- v. http://creativecommons.org/worldwide/.

[43]- v. a tal proposito http://creativecommons.org/projects/founderscopyright/.

[44]- v. rispettivamente le pagine http://creativecommons.org/licenses/GPL/2.0/ e http://creativecommons.org/licenses/LGPL/2.0/

[45]- v. http://creativecommons.org/license/devnations

[46]- Maggiori informazioni sul libro (fra cui indice ed estratti) sul sito www.code-is-law.org.

[47]- Maggiori informazioni sul libro (fra cui indice ed estratti) sul sito http://cyberlaw.stanford.edu/future/.

[48]- Il libro è interamente scaricabile in vari formati dal sito www.free-culture.cc; di questo libro è disponibile anche una versione italiana edita da Apogeo.

[49]- Erano presenti anche Cristiane Asschenfeldt (coordinatrice del Progetto iCommons) e Juan Carlos De Martin (responsabile degli aspetti tecnico-informatici di Creative Commons Italia). Per una presentazione dettagliata dell'evento con le relative foto v. www.copyleft-italia.it/eventi.

[50]- Si vedano ad esempio quelle curate dallo stesso Aliprandi presenti nell'appendice di *L'altra faccia del copyright: diritto d'autore e copyleft nella cultura opencontent* (versione precedente di quest'opera, diffusa per via telematica).

[51]- Non a caso la licenza FDL del Progetto GNU sottolinea esplicitamente che le traduzioni nelle varie lingue che è possibile rintracciare in rete sono da intendere a scopo puramente informativo; infatti nel caso di controversie legali è necessario fare riferimento al testo in lingua Inglese. Si veda quanto detto sopra (par. 1.2.) a proposito della sezione 8 della licenza FDL.

[52]- Gli appunti di lavoro del gruppo che si è occupato del 'porting' sono disponibili all'URL

http://creativecommons.ieiit.cnr.it/ dove è possibile anche scaricare un'utile rappresentazione schematica delle principali modifiche e interpretazioni apportate durante la traduzione.

[53]- cfr. www.creativecommons.it/main.php?page=scarichiamoli.

[54]- Cfr. http://openmusic.linuxtag.org/showitem.php?item=208&lang= .

[55]- v. il saggio *La definizione di software libero* (scritto nel 1996) in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.1)*, op. cit.

[56]- v. quanto detto a proposito della trasparenza dei formati digitali (Cap.III, par.5).

[57]- v. http://creativecommons.org/about/sampling.

[58]- Nella pagina di presentazione del progetto, si specifica in quali termini si può correttamente appellarsi al diritto di fair use in simili fenomeni: "La tua opera derivata deve fare un uso soltanto parziale dell'opera originaria, o se scegli di utilizzare l'opera originaria integralmente, devi però sia usare l'opera come una porzione non determinante (insubstantial) della tua opera derivata sia trasformarla in un qualcosa di sostanzialmente diverso dall'opera originaria." Cfr. http://creativecommons.org/projects/cc-sampling.

[59]- Per il testo delle licenze Sampling v. http://creativecommons.org/license/sampling.

[60]- Per approfondire le implicazioni giuridiche del sampling in generale si veda il saggio di Simone Aliprandi disponibile alla pagina www.copyleft-italia.it/documenti.

[61]- Gilberto Gil è attualmente Ministro della Cultura del governo brasiliano e riscuote molta popolarità proprio per la sua politica particolarmente illuminata e pionieristica: basti pensare alla scelta di incentivare per legge l'uso di software libero in tutte le pubbliche amministrazioni dello stato brasiliano.

[62]- Si veda specificamente il sito www.fmpl.org.

[63]- Disponibile alla pagina web www.eff.org/IP/Open_licenses/eff_oal.php.

[64]- v. www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp.html.

[65]- v. www.creattivismo.openlabs.it/arte-grafica.

[66]- Maggiori informazioni sul sito www.ultramundum.org/italy/smeraldino.

[67]- Per il testo della licenza v. la pagina web http://creative.gettyimages.com/source/home/license.aspx.

[68]- Sui diritti del soggetto ritratto in fotografia v. art. 96 L. 633/41 (l. aut.) e sui diritti d'autore nella fotografia in generale v. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. II, par.11.

[69]- Per una presentazione sintetica di veda la voce 'OpenCola' su Wikipedia alla pagina web http://en2.wikipedia.org/wiki/Open_Cola; oppure è possibile visualizzare il testo della ricetta e i riferimenti alla licenza GPL alla pagina web http://alfredo.octavio.net/soft_drink_formula.pdf oppure alla pagina web www.colawp.com/colas/400/cola467_recipe.html; infine segnaliamo un sito italiano dedicato al progetto: www.opencola.it.

[70]- Per maggiori dettagli si veda il sito dell'organizzazione: www.opengamingfoundation.org.

[71]- La home del sito dice proprio che il progetto è ufficialmente chiuso e per i suoi scopi si rimanda al progetto Creative Commons; a sua volta la pagina web http://creativecommons.org/learn/legal/ cita OpenContent fra i progetti pionieri della libera creatività che hanno ispirato Creative Commons.

[72]- v. testo integrale sul sito http://artlibre.org/licence.php/lal.html.

CAPITOLO QUINTO
IMPLICAZIONI GIURIDICHE E PROSPETTIVE DEL FENOMENO COPYLEFT

INTRODUZIONE. – Giungiamo ora ad un necessario capitolo conclusivo in cui esaminare nel dettaglio le implicazioni giuridiche di questo nuovo modello di diffusione e condivisione delle conoscenze e delle idee creative. Analizzeremo dapprima i punti di attrito che esso incontra con i principali ambiti giuridici, ci soffermeremo sulle istanze innovative per il diritto d'autore e infine cercheremo di tracciare un quadro prospettico delle possibili evoluzioni di questo panorama complesso e ancora indefinito.

1. COPYLEFT E DIRITTO PRIVATO. – Abbiamo già delineato quali implicazioni con il diritto privato contrattuale possano avere le licenze d'uso di software in generale, sottolineando l'atipicità del rapporto fra autore del software (licenziante) e utente del software (licenziatario) simile ad un rapporto di locazione del bene-software. Tale impostazione giuridica può essere trasposta anche sull'ambito delle licenze di software libero ed open source che abbiamo esaminato, dato che l'oggetto del contratto (l'uso del bene immateriale software, appunto) non cambia, ma al massimo cambiano i limiti con cui il rapporto viene disciplinato. Vediamo però ora di entrare nello specifico della delineazione giuridica di questo nuovo tipo di negozio giuridico (che è in generale la licenza copyleft) alla luce dei principi fondamentali del diritto delle obbligazioni contrattuali.

1.1. IL COPYLEFT E I PRINCIPI GENERALI DEI CONTRATTI. – Il primo aspetto è quello soggettivo: da un lato abbiamo l'autore dell'opera, nonché titolare dei diritti di tutela e di sfruttamento economico della stessa, e lo possiamo chiamare 'licenziante'; dall'altro lato abbiamo invece un soggetto ipotetico/indefinito che è utente dell'opera e destinatario dei termini del contratto-licenza e lo possiamo chiamare 'licenziatario'.

Per quanto riguarda l'aspetto oggettivo, abbiamo già detto che si tratta di disciplinare mediante negozio giuridico i termini con cui l'utente può usufruire del bene immateriale. Si può dunque affermare che si tratta di un contratto a prestazioni corrispettive (sinallagmatico) nel quale la prestazione del licenziante consiste nel concedere la possibilità di utilizzare l'opera (ed eventualmente di distribuirla, di modificarla ecc.), mentre la prestazione del licenziatario consiste nel non fare ciò che non viene espressamente autorizzato dall'altro soggetto (obbligo di fare e di non fare).

Dal punto di vista della formazione del consenso, si può correttamente fare riferimento alla disciplina istituzionale dei cosiddetti contratti standard o 'per adesione', così come delineata dal manuale di Torrente e Schlesinger: la licenza copyleft sarebbe così equiparata a quei "contratti di

massa che un'impresa conclude con un gran numero di persone" (come ad esempio i servizi telefonici, i servizi bancari ecc.). Come chiariscono gli artt. 1341 e 1342 del codice civile, le condizioni generali del contratto sono predisposte da uno solo dei due contraenti, ma "sono efficaci solo se la parte che le ha predisposte abbia fatto in modo di garantire che l'altro contraente, usando l'ordinaria diligenza, sarebbe stato in grado di conoscerle"[1].

Alcuni autori si sono espressi per un'assimilazione delle licenze come la GPL alla disciplina delle shrink-wrap licenses, ovvero le cosiddette licenze a strappo[2]: licenze d'uso di software che equiparano la rottura fisica della confezione del prodotto ad un'accettazione in toto dei termini del contratto, creando così una situazione paradossale dato che, nella maggior parte dei casi, l'utente non può conoscere l'intero complesso delle clausole dato che esse sono visibili solo all'interno della confezione. Non è un caso che sia in Italia che all'estero si sia stigmatizzata questa prassi alla luce dei principi di tutela contro le clausole vessatorie[3], principalmente per la carenza del requisito della 'conoscibilità per mezzo dell'ordinaria diligenza'. Nel caso di opere multimediali o comunque trasmesse in via telematica e quindi in forma immateriale, non si può certo verificare una fase di vera e propria rottura della confezione, ma piuttosto si potrebbe ravvisare tale passaggio, ad esempio, nell'atto di downloading (acquisizione telematica) dell'opera.

Tuttavia, nonostante i dubbi di validità di contratti basati su una sorta di esternazione automatica dal consenso, la maggior parte delle licenze (ad esempio tutte le CCPL, nella loro versione 'legal code'), riportano un disclaimer (avvertenza) preliminare che sembra proprio fare riferimento ad una sorta di automaticità: "Con il semplice esercizio sull'opera di uno qualunque dei diritti qui di seguito elencati, tu accetti e ti obblighi a rispettare integralmente i termini della presente licenza [...]. Il licenziante concede a te i diritti qui di seguito elencati a condizione che tu accetti di rispettare i termini e le condizioni di cui alla presente licenza."[4]

Un altro tipo di clausola giudicabile come vessatoria è quella (tipica del copyleft 'autentico' prediletto da Stallman) dello 'share alike' ovvero dell'obbligo di trasposizione ad libitum dei diritti contenuti nella licenza; caratteristica che in un certo senso soffoca con tale automatismo la capacità di scelta del contraente.

I problemi derivanti dalla prospettata vessatorietà di certe clausole sarebbero risolvibili mettendo l'utente-licenziatario nella condizione di poter diligentemente conoscere i termini del contratto prima di acquisire l'opera. Per esempio, nel caso di opere copyleft scaricate da siti e archivi Internet, basterebbe che, prima di effettuare il download dell'opera, appaia in modo visibile un disclaimer che avverta sinteticamente sui termini della licenza ed eventualmente rimandi al suo testo integrale per dubbi e chiarimenti; similmente a quanto accade per i siti vietati ai minori, per i quali vi è l'obbligo (anche se non universalmente osservato) di avvisare il navigatore del contenuto potenzialmente offensivo e volgare delle pagine richieste.

A tal proposito si veda la dottrina e la normativa relativa alle cosiddette 'informazioni sul regime dei diritti', tema diventato molto rilevante ora che i modelli di distribuzione si fanno sempre più complessi e disparati. La direttiva europea 92/59/CE, relativa alla sicurezza generale dei prodotti, ma che in via estensiva possiamo riferire anche alle opere dell'ingegno in quanto prodotti editoriali, all'art. 3 "sancisce l'obbligo del produttore di fornire al consumatore le informazioni

utili alla valutazione ed alla prevenzione dei pericoli derivanti dall'uso normale, o ragionevolmente prevedibile, del prodotto, se non immediatamente percettibili senza adeguate avvertenze"[5].

Oltre ai principi sull'aspetto consensuale dei contratti standard in generale, il diritto privato italiano prevede una disciplina specifica per una categoria ancora più ristretta di tale tipo contrattuale: ci riferiamo agli artt. 1469 bis e seguenti del codice civile riferiti ai cosiddetti contratti coi consumatori. Si tratta di una serie di specifiche tutele resa necessaria dalle nuove modalità (sempre più invasive) di diffusione e reclamizzazione dei beni, le quali spesso pongono il singolo consumatore in una posizione svantaggiata rispetto alle grandi strategie di marketing messe in atto dalle imprese e dagli operatori del mercato; tali tutele si aggiungono appunto a quelle già previste dagli artt. 1341 ss. i quali rendono invalide le clausole che eludono i principi di salvaguardia della buona fede in fase di formazione della volontà contrattuale.

Detto questo si capisce in che modo anche l'assimilazione a tale tipo contrattuale, benché utile per la comprensione giuridica del fenomeno, risulti non del tutto appropriata. Per prima cosa vacillerebbe la ratio dell'applicazione di questa particolare disciplina visto che nel caso delle licenze copyleft l'utente dell'opera non si troverebbe affatto in una posizione di svantaggio rispetto a quella dell'autore; inoltre tale normativa si applica "solo ai contratti conclusi tra il consumatore ed il professionista, intendendosi per consumatore la persona fisica che agisce per scopi estranei all'attività imprenditoriale o professionale eventualmente svolta […] e per professionista la persona fisica o giuridica […] che, nel quadro della sua attività imprenditoriale o professionale, utilizza il contratto"[6]; e infine gli artt. 1469 bis ss. sono concepiti per regolare un ambito commerciale di scambio di beni prevalentemente dietro corrispettivo in denaro, mentre le licenze copyleft attengono alla diffusione di opere dell'ingegno e generalmente a titolo gratuito.

In ultima analisi bisogna considerare alcune caratteristiche delle licenze che le avvicinano per i loro effetti alla categoria negoziale delle promesse al pubblico: si tratta di quelle dichiarazioni unilaterali che risultano vincolanti per il loro emittente non appena sono rese pubbliche[7]. Consideriamo il caso in cui un autore abbia diffuso un'opera sotto licenza copyleft con permesso di modifica, ma successivamente si penta della sua scelta e voglia cambiare il regime di tutela della licenza vietando la realizzazione di opere derivate. I licenziatari che però abbiano già ricevuto una copia dell'opera con un chiaro riferimento all'originario regime di licenza potranno legittimamente usarla per realizzarne opere derivate, dato che agirebbero in totale buona fede e non potrebbero diligentemente risalire alla mutata volontà del licenziante.

1.2. IL COPYLEFT E I CONTRATTI DI DIRITTO D'AUTORE. – Consideriamo ora la possibilità di incanalare le licenze copyleft nei modelli contrattuali classici del diritto d'autore italiano, contemplati dal Titolo III, Capo II della legge 633/1941 (l.a.) rubricato "Trasmissione dei diritti di utilizzazione"; ci soffermiamo sulle norme della Sezione III dedicata al contratto di edizione e della successiva sezione IV sui contratti di rappresentazione ed esecuzione.

Secondo l'art. 118 l.a. il contratto di edizione è "il contratto con cui l'autore concede ad un editore l'esercizio del diritto di pubblicare per le stampe, per conto e a spese dell'editore stesso, l'opera dell'ingegno". Già da questa prima laconica definizione possiamo rilevare alcune non

sottovalutabili incongruenze col modello copyleft. Per prima cosa, dal lato soggettivo, abbiamo più volte specificato che il rapporto regolato dalla licenza copyleft riguarda l'autore e l'utente, lasciando totalmente estraneo l'editore; potremmo addirittura ipotizzare che una delle funzioni primarie di tutto il sistema del copyleft è proprio la modifica degli stereotipi soggettivi del diritto d'autore che vedono l'editore come fulcro delle trattative contrattuali sui diritti d'utilizzazione dell'opera: l'autore che sceglie il modello copyleft lo fa principalmente per evitare l'intermediazione di altri soggetti nella fase di pubblicazione, cosa che è resa possibile (e consigliabile) grazie al nuovo universo telematico e digitale. Inoltre l'art. 118 fa esplicito riferimento alla pubblicazione a mezzo stampa, quando nel caso di opere copyleft, diffuse quasi esclusivamente in formato digitale, la pubblicazione cartacea invece sopraggiunge come fase solo successiva ed eventuale. E d'altronde né la giurisprudenza né la dottrina si sono ancora espresse in modo uniforme su un'equiparazione giuridica fra la stampa (tradizionalmente intesa) e le nuove possibilità offerte dall'interconnessione telematica[8].

Secondo l'art. 136 il contratto di rappresentazione (e per analogia anche quello di esecuzione) è "il contratto con il quale l'autore concede la facoltà di rappresentare in pubblico un'opera drammatica, drammatico-musicale, coreografica, pantomimica o qualunque altra opera destinata alla rappresentazione". In questo caso bisogna ammettere che l'applicazione in via analogica di questa definizione al modello di licenza copyleft risulta meno forzata, soprattutto per il fatto che gli artt. 136 ss. non fanno preciso riferimento ad un soggetto con caratteristiche standardizzate come l'editore, bensì ad un più generico 'concessionario', concetto che si può meglio assimilare a quello di 'licenziatario' dell'opera copyleft. Bisogna però anche tener presente il tenore piuttosto settoriale della definizione di 'opera destinata alla rappresentazione', che, nonostante la formula di apertura ("qualunque altra opera destinata alla rappresentazione"), lascia scoperta tutta la gamma (decisamente rilevante) delle opere puramente letterarie e documentali diffuse sotto copyleft.

1.3. CONSIDERAZIONI SINTETICHE. – In via di sintesi possiamo quindi constatare che la licenza copyleft non è stabilmente inquadrabile in una delle tipologie contrattuali previste dal diritto privato in generale, ma tuttavia è possibile delinearne le caratteristiche giuridiche alla luce dei principi generali[9]: abbiamo dunque a che fare con un contratto atipico, sinallagmatico, standardizzato, a titolo (solitamente) gratuito, di tipo consensuale, di durata, che ha ad oggetto una serie di obblighi di fare (per es. l'obbligo di ulteriore condivisione, 'share alike') e di non fare (per es. l'obbligo di non apporre modifiche, 'no derivs'), stipulato da un soggetto determinato (l'autore) e uno indeterminato ma determinabile (l'utente). Tale tipo contrattuale presenta alcuni problemi dal punto di vista soggettivo e soprattutto in fatto di formazione del consenso di una parte, che però possono essere ovviati applicando alcune comuni cautele.

2. I PUNTI DOLENTI A LIVELLO GIURIDICO. – Ci sono alcuni aspetti piuttosto delicati dell'analisi giuridica del fenomeno copyleft in ambito sia software che content (pure con le dovute distinzioni) che è il caso di trattare singolarmente: si tratta di alcune incertezze di inquadramento della questione sia da un punto di vista di rapporti fra ordinamenti giuridici differenti, sia da

un punto di vista di reale tutela e rispetto degli oneri derivanti dalla licenze. Cercheremo di sollevare i problemi più vistosi e più sentiti dalla comunità senza la pretesa ovviamente di dare risposte totalmente appaganti, dal momento in cui anche l'alta dottrina giuridica non si esprime ancora in maniera univoca.

2.1. CONTESTO INTERNAZIONALE E DIRITTO APPLICABILE. – Il primo punto fondamentale su cui vogliamo riflettere (e soprattutto far riflettere) riguarda la piena efficacia delle licenze copyleft in ambito internazionale[10]; una simile ottica ampliata è resa infatti necessaria dalla compagine globale e interconnessa delle comunicazioni attuali.

Bisogna necessariamente tenere presenti due aspetti problematici. Il primo riguarda le differenze a volte radicali fra i vari sistemi giuridici, principalmente quelle cui abbiamo già accennato diffusamente: il fatto che alcuni sistemi qualifichino le licenze come atti unilaterali mentre altri come contratti bilaterali; e la discrasia fra il concetto di copyright anglo-americano e quello più complesso di diritto d'autore europeo.

Ad appianare - anche se non totalmente - questo secondo ambito problematico ci sono alcune storiche convenzioni internazionali specificamente dedicate alla proprietà intellettuale, nate con lo scopo di avvicinare il più possibile le diverse realtà giuridiche. Le principali sono la Convenzione di Unione di Parigi per la protezione della proprietà industriale (1883), la Convenzione di Unione di Berna per la protezione delle opere letterarie ed artistiche (1886), la Convenzione di Roma sulla protezione degli artisti interpreti esecutori, dei produttori di fonogrammi e degli organismi di radiodiffusione (1961) e gli accordi TRIPs (1994). Inoltre è attiva un'organizzazione internazionale che si occupa appositamente della tutela della proprietà intellettuale: la WIPO (World Intellectual Property Organization) istituita con convenzione nel 1967.[11]

I problemi più delicati nascono invece se dovesse verificarsi la necessità - ad esempio - di portare davanti ad un giudice europeo un testo fonte di obblighi e di diritti (qual è una licenza copyleft) che nasce come un atto unilaterale nel suo paese d'origine, ma che è considerato un contratto nel paese in cui si tiene la controversia. Si porrebbe l'interrogativo su quali principi giuridici applicare: è il cosiddetto problema dell'individuazione del diritto applicabile, tema centrale del diritto internazionale privato.

Analizziamo la questione da un'ottica italiana e perciò partendo dal considerare la licenza come un contratto a tutti gli effetti, una strana forma di contratto di gestione dei diritti d'autore.

Dunque il testo normativo di maggior pregnanza in quest'ambito dev'essere la 'Convenzione sulla legge applicabile alle obbligazioni contrattuali' sancita a Roma nel 1980[12]; in seconda battuta ci si riferirà alla Convenzione sulla competenza giurisdizionale e l'esecuzione delle decisioni in materia civile e commerciale sancita a Bruxelles nel 1969[13].

All'articolo 3, comma 1, la Convenzione sancisce il principio della libertà di scelta della legge applicabile da parte dei contraenti ex art. 3 della Convenzione di Roma: "Il contratto è regolato dalla legge scelta dalle parti. La scelta dev'essere espressa, o risultare in modo ragionevolmente certo dalle disposizioni del contratto o dalle circostanze." Ecco che già la situazione si fa giuridicamente delicata dato che rientrando le licenze copyleft nella famiglia dei 'contratti per ade-

sione' è logicamente impossibile che il licenziatario possa esprimere pienamente la sua scelta; potrà al massimo accettare la scelta indicata dal licenziante nel testo della licenza.

All'articolo 4 invece si aggiunge che in mancanza di scelta delle parti "il contratto è regolato dalla legge del paese col quale presenta il collegamento più stretto"; e i seguenti commi dell'articolo indicano alcune fattispecie tipiche in cui si presume la maggior aderenza del collegamento; questa lista, presentata dal legislatore internazionale a titolo esemplificativo (e non tassativo) è arricchita dall'intervento della dottrina[14] e riguarda casi di fornitura di beni o servizi che quindi non si adattano al caso della concessione d'uso di un'opera dell'ingegno. Dunque spetterà al giudice investito della controversia individuare quale sia il criterio per l'individuazione di tale collegamento e di conseguenza della legge correttamente applicabile al caso.

Un altro principio determinante che emerge dalla Convenzione di Roma è quello dell'articolo 7 comma 2 nel quale si precisa che "la presente convenzione non può impedire l'applicazione elle norme in vigore nel paese del giudice, le quali disciplinano imperativamente il caso concreto indipendentemente dalle legge che regola il contratto". Questo – come vedremo a proposito del lavoro di porting delle licenze – è l'aspetto più ostico che il fenomeno dell'opencontent può incontrare. Ma per ora ci preme sottolineare che, nel caso una clausola della licenza strida con una di queste 'norme imperative', vorrà dire che in quello specifico ordinamento giuridico quella clausola dovrà essere considerata invalida, come se non fosse mai stata inserita nel contratto; e questo può essere davvero grave se pensiamo ad alcune clausole che di per sé danno un senso alle licenze fin qui analizzate: caso emblematico sarebbe l'invalidità della clausola 'share alike' che farebbe cadere l'obbligo di applicare la stessa licenza (ipotesi che farebbe crollare uno dei fondamenti del fenomeno copyleft e che - tra l'altro - qualche giurista ha prospettato).

Passando in rassegna i contenuti giuridici delle licenze copyleft in generale è difficile trovare riferimenti espliciti ed inequivocabili alla legge applicabile in caso di controversia legale; ovviamente questo silenzio è voluto dai redattori delle licenze probabilmente nell'intento di non precludere a priori vie di applicazione di tali documenti giuridici. Nella procedura di scelta delle licenze sul sito www.creativecommons.org infatti si è liberi di scegliere il sistema giuridico di riferimento oppure di lasciare la licenza giurisdizionalmente neutrale ('agnostic'). E' il caso di scegliere un determinato ordinamento giuridico di riferimento solo se siamo certi che la diffusione dell'opera si svolgerà quasi totalmente nell'ambito di quell'ordinamento, o comunque fra soggetti che per vari motivi sottostanno inequivocabilmente alle norme di quello stesso ordinamento. In caso contrario, come avviene per il software (opera che per sua natura è proiettata ad una diffusione internazionale), è preferibile lasciare all'interprete del caso concreto l'onere di individuare il diritto applicabile.[15]

Le licenze Creative Commons contengono nel loro preambolo una dicitura piuttosto generica che vuole fare riferimento ai principi internazionali in fatto di copyright e diritto d'autore: "l'opera è protetta dal diritto d'autore e/o da altra normativa applicabile". Unico caso di licenza con esplicito riferimento è la Art Libre License che alla sezione 8 (dedicata alla 'Legge applicabile al contratto') sottopone la disciplina della stessa alla legge francese; si può citare inoltre il testo della dichiarazione che Creative Commons prevede per il rilascio di un'opera in public domain, che specifica di essere basato sulla legge statunitense: come abbiamo già precisato, tuttavia,

essa non consiste in una vera licenza-contratto, ma semplicemente in una dichiarazione unilaterale; e, a ben vedere, non potrebbe fare riferimento ad altro quadro normativo poiché nel sistema continentale non sarebbe realizzabile un vero regime di public-domain proprio perchè si violerebbe la norma imperativa che istituisce il diritto morale al riconoscimento della paternità.

Più o meno la stessa impostazione si ritrova se si cerca di analizzare la questione alla luce della disciplina dei contratti conclusi dai consumatori. Tale disciplina è prevista a livello internazionale dall'art. 5 della Convenzione di Roma (e dall'art. 13 della Convenzione di Bruxelles per quanto riguarda gli aspetti processuali ed esecutivi): secondo l'art. 5.3 tali contratti, in mancanza di scelta delle parti e in deroga all'art. 4, "sono sottoposti alla legge del paese nel quale il consumatore ha la sua residenza abituale". Anche in questo articolo si ritrova lo spirito di tutela del consumatore in quanto parte svantaggiata, già incontrato negli artt. 1469 bis e seguenti del Codice Civile italiano, come dimostra la ratio dell'art. 5.2: "In deroga all'art. 3, la scelta ad opera della parti della legge applicabile non può aver per risultato di privare il consumatore della protezione garantitagli dalle disposizioni imperative della legge del paese nel quale risiede abitualmente" in certi casi ben delineati nella parte successiva del comma. Anche questi casi si riferiscono però ad attività tipicamente commerciali di scambio di beni e di servizi che non possono essere equiparabili al fenomeno del copyleft.

Tuttavia, in un'ottica internazionalistica, tale spirito di tutela del consumatore-utente dell'opera copyleft (pur con le cautele concettuali che abbiamo chiarito poco fa a proposito di tale equiparazione), può essere invocato per tutelare la buona fede di colui che riceve o ottiene l'opera prima ancora di averne conosciuto il regime di licenza. Quindi, ad esempio, se nel paese dell'autore-licenziante una licenza copyleft con una clausola di accettazione automatica nello spirito shrink-wrap (come le licenze Creative Commons) può essere considerata valida a tutti gli effetti, in un paese (come l'Italia) in cui tali clausole sono considerate invalide, la buona fede dell'utente-licenziatario sarebbe tutelata fino ad una sua accettazione espressa dei termini della licenza.[16]

2.2. L'ENFORCEMENT E LA PROVA. – I rilievi di diritto sostanziale fin qui compiuti hanno un senso ovviamente se trasposti in una dimensione di effettivo esercizio dei diritti derivanti dal contratto-licenza; in altre parole, trattandosi di diritto privato contrattuale tutto l'apparato normativo entra in azione in modo tangibile e concreto nel momento in cui una delle parti chiami in causa l'altra per la modificazione, definizione, estinzione dei diritti o per l'eventualità di risarcimento di danni derivanti dal mancato rispetto delle disposizioni negoziali (v. art. 158 l.a.[17]). Non si vuole ovviamente svolgere una trattazione totale e dettagliata di tutte le implicazioni che il copyleft può avere con il diritto processuale, ma possiamo almeno soffermarci su alcune particolari riflessioni.

Quando si parla di enforcement ci si riferisce alla concreta attuazione dei principi giuridici contenuti nella licenza, che infatti rischiano di rimanere nella sfera d'influenza della filosofia del diritto (invece che del diritto sostanziale) se gli utenti delle licenze non avessero la reale possibilità di far valere tali principi. E questo si riferisce a tutti i soggetti in gioco, dagli sviluppatori agli utenti: entrambe le categorie devono avere questa possibilità se vogliamo che il fenomeno

copyleft acquisti sempre maggiore credibilità.

L'aspetto più problematico in fatto di opere copyleft e più in generale (come abbiamo già accennato) in fatto di opere digitali e telematiche è quello probatorio. Affinché un autore-licenziante chiami in giudizio un utente che abbia in qualche modo infranto o ignorato le condizioni della licenza dovrà in primo luogo dimostrare di avere titolo per avanzare certe 'pretese': il che significa dimostrare di essere il vero e unico titolare dei diritti sull'opera. In secondo luogo dovrà dimostrare giudizialmente che la controparte fosse stata messa al corrente in modo efficace dei termini del contratto: ciò risulta veramente difficile a livello pratico viste le caratteristiche di evanescenza e mutevolezza derivanti dal sistema digitale e telematico.

E comunque, pur riuscendo a provare l'effettiva ricezione della licenza, rimarrebbe il problema della prova della sua accettazione, che, come abbiamo visto, comporta alcune delicate questioni di tutela della buona fede e dell'ordinaria diligenza del licenziatario. Gli stessi problemi legati alla difficoltà nel determinare i soggetti della controversia si ripercuotono anche specularmente nella sfera dell'autore che intenda mantenere l'anonimato, diffondendo l'opera anonima o sotto pseudonimo, diritto peraltro garantitogli dall'art. 9 l.a.

Consideriamo anche l'ipotesi dell'illecito di contraffazione. E' palese che nel caso di opere distribuite in formato digitale per via telematica (come la maggioranza delle opere copyleft) tale concetto non può essere riferito alla componente materiale dell'opera (corpus mechanicum) e perciò non può essere considerato (nell'impostazione tradizionale) come violazione del diritto esclusivo di riproduzione ex art. 13 l.a. Tuttavia il catalogo delle difese e sanzioni per cosi dire tradizionali del diritto d'autore (artt. 156 ss. l.a.) sono modellate sulla materialità del concetto di riproduzione; mentre (lo ripetiamo ulteriormente) le opere copyleft nascono e spesso rimangono in un formato digitale, proprio con il precipuo scopo di diffondersi il più liberamente possibile. Dal punto di vista delle sanzioni penali, gli artt. 171 bis e seguenti l.a. inseriti dalla L. 248/2000 (Legge antipirateria) da un lato sono atti a disciplinare fenomeni di carattere digitale o comunque immateriale (ad esempio l'art. 171 ter si riferisce esplicitamente alla duplicazione abusiva di opere multimediali per mezzo di metodi digitali), ma non si riferisce all'eventualità in cui sia l'autore stesso ad autorizzare la copia a priori e tout court.

Dobbiamo quindi cercare tali risposte nell'ambito puramente privatistico, considerando la contraffazione di un'opera copyleft come il mancato rispetto dei termini della rispettiva licenza e come un comune illecito contrattuale ex artt. 1218 ss. del Codice Civile. Quindi un esempio di contraffazione di queste opere può essere considerato il mancato rispetto del divieto di apporre modifiche per crearne opere derivate: Tizio (licenziatario) scarica da un archivio telematico un documento creato da Caio (licenziante) e distribuito sotto una licenza di tipo 'Attribution-NoDerivs'; Tizio però, pur avendo avuto modo di conoscere i termini della licenza non se ne cura e distribuisce una versione rivisitata del documento, attribuendone comunque la paternità all'autore originario (Caio). Quest'ultimo, che vede rispettata solo una delle due condizioni base della licenza, può agire nei confronti di Tizio per il risarcimento del danno per responsabilità contrattuale[18] (e, qualora ne sussistano i presupposti, per contraffazione ex artt. 156 ss. l.a.).

Si potrebbero addurre molti altri esempi resi particolarmente problematici dalle difficoltà legate all'effettiva conoscibilità dei soggetti in causa e alla malleabilità (e quindi innata mutevolez-

za) delle opere in formato digitale. Ne citiamo alcuni, quanto meno per destare l'attenzione su alcuni risvolti patologici del fenomeno copyleft e che solo una costante e organica giurisprudenza potrà ovviare in questi prossimi anni, quando avrà le prime occasioni di esprimersi in proposito.

Il primo riguarda il caso in cui, un soggetto (sia esso in buona o in cattiva fede) acquisisca un'opera proprietaria (ad esempio un romanzo), la trasponga in formato digitale, vi alleghi una qualsiasi licenza copyleft e la distribuisca liberamente via Internet. Simile potrebbe essere il caso di un soggetto che inserisce in un'opera aperta, collettiva e compilativa (come Wikipedia) un contributo tratto però da un'opera proprietaria di cui non ha titolo. Infine c'è il caso speculare del soggetto che si attribuisce e distribuisce con criteri proprietari un'opera sotto licenza copyleft, disconoscendo il legame fra l'opera e la licenza e dichiarando di aver trovato l'opera priva di alcun riferimento di copyright e di averla perciò creduta di dominio pubblico.

Però dobbiamo anche valutare tutte le ipotesi inverse in cui sia l'autore/titolare dei diritti in mala fede nei confronti della collettività degli utenti. Ci si riferisce al caso (nemmeno molto improbabile) del rinnegamento della licenza: l'autore rilascia sul suo sito personale un'opera letteraria sotto licenza 'Attibution' consentendone quindi lo sfruttamento commerciale da parte di terzi; un editore interessato all'opera decide di pubblicarla in versione cartacea mettendola in vendita (pur rendendo merito all'autore originario). Fin qui non c'è nulla di patologico. Ma proseguiamo: a questo punto l'autore, visto il potenziale guadagno che avrebbe potuto ricavare dallo sfruttamento economico dell'opera, decide di cambiare il link alla licenza nel suo sito personale e di rimandare ora alla licenza 'Attribution-NonCommercial'; ecco che la posizione dell'editore si fa giuridicamente molto delicata poiché l'autore potrebbe decidere di adire vie legali per il risarcimento dei danni e spetterebbe all'editore l'onere di fornire la prova del precedente regime di licenza. Tra l'altro nell'ordinamento giuridico si aggiungerebbe la complicazione dell'art. 110 l.a., che in questi casi impone la prova scritta[19].

Ecco la conferma che, nell'interesse (più che degli autori) degli utenti, è assolutamente necessario un meccanismo di pubblica registrazione delle opere digitali grazie al quale sia possibile verificare i dati fondamentali per il corretto enforcement delle licenze ad esse applicate: il nome del titolare dei diritti, la data di creazione dell'opera e di sua diffusione al pubblico, il regime di licenza ad essa applicato. E ciò è possibile grazie ad una corretta e piena applicazione dei meccanismi di firma digitale e di timestamping come esposti nel capitolo III.[20]

Tutto diventa più facile nel momento in cui un'opera venga prodotta su supporto materiale, poiché i meccanismi di registrazione di opere editoriali o fonografiche previste dalla normativa italiana aumenterebbero di molto il grado di certezza. Nel caso un utente si trovi fra le mani un libro con licenza opencontent che riporti data di pubblicazione, nome dell'editore, nome dello stampatore e codice ISBN[21] può tranquillamente fare affidamento su questi dati, poiché la normativa sull'editoria in vigore pone a carico dello stampatore e dell'editore alcuni obblighi fra cui l'accertamento della titolarità dei diritti e il deposito di copie dell'opera presso pubblici registri. In caso tali dati non fossero veritieri, oppure l'autore non avesse espressamente consentito a distribuire l'opera con quelle modalità, l'utente che avesse già utilizzato l'opera secondo la licenza allegata sarebbe sempre tutelato da qualunque iniziativa giudiziaria da parte dell'au-

tore, poiché la responsabilità ricadrebbe sull'editore, il quale era tenuto ad accertarsi di tale consenso.

2.3. NECESSITA' DI TEST GIUDIZIALI? – Da molte parti si è sempre auspicato che presto una licenza di tipo copyleft fosse portata di fronte ad un giudice per verificarne gli eventuali anelli deboli e per creare un precedente giudiziale su cui fare riferimento, non esistendo una disciplina normativa ad hoc ed essendo la materia piuttosto informe e indefinita.

Negli USA si sono avute alcune rare pronunce, mentre in Europa la pietra migliare in quest'ambito è rappresentata da una sentenza di un tribunale tedesco (risalente al 14 aprile 2004) il quale appunto ha condannato una società olandese di software per violazione della GPL, cioè per aver rese proprietarie (e quindi non più liberamente accessibili) parti di codice provenienti da un pacchetto freesoftware sviluppato in ambito tedesco.

Il problema principale che si è sempre incontrato in fatto di tutela giudiziale dei diritti/obblighi derivanti dalla GPL è l'individuazione dei soggetti legittimati ad agire in giudizio nel caso di violazione di una licenza. Il software sotto GPL come abbiamo visto è un'opera che può essere considerata come frutto del lavoro di un numero indefinito di soggetti. Tale carenza di determinatezza può risultare fonte di confusione nel momento in cui si debba concretamente adire le vie legali: chi può prendere legittimamente l'iniziativa giudiziaria? Chi può avanzare pretese di risarcimento e in quale misura? Come coordinare tutti questi soggetti e quindi evitare la dispersione delle risosrse economiche neccessarie alle spese legali?[22]

Eben Moglen (giurista della FSF e docente di diritto presso la Columbia University) ha pubblicato un significativo saggio dedicato proprio alle problematiche della tutela giudiziale della GPL, nel quale tiene a precisare che la scarsità di sentenze sulla GPL non implica un suo difficile 'enforcement' ma al contrario che la licenza è così chiara e solida da non richiedere di compiere tale passo: "Negli ultimi mesi, intanto, c'è stato molto rumore a proposito dell'ipotesi secondo cui l'assenza di una verifica in tribunale, negli Stati Uniti o altrove, dimostrerebbe in qualche modo che c'è qualcosa di sbagliato nella GPL, dimostrerebbe che lo scopo della sua inusuale politica sia implementato in una maniera tecnicamente non difendibile, o dimostrerebbe che la Free Software Foundation, autrice della licenza, ha paura di verificarla in giudizio. La verità è esattamente il contrario: non ci siamo mai trovati a portare la GPL in tribunale perché mai nessuno ha voluto correre il rischio di contestarcela in quella sede."[23]

3. COPYLEFT E DIRITTO D'AUTORE. – Entriamo ora nella parte più centrale e pregnante ai fini di questo studio riguardante le implicazioni che il sistema di copyleft denota in rapporto con il diritto d'autore in senso stretto; fonderemo la nostra analisi più che altro sul diritto italiano, nelle sue classificazioni dottrinali e in alcuni suoi aspetti fondamentali.

Per prima cosa cerchiamo di inserire la categoria che fin qui abbiamo chiamato 'opere copyleft' all'interno del catalogo di definizioni e classificazioni che provengono dalla dottrina classica del diritto d'autore. Nello specifico ipotizzeremo una comparazione trasversale fra le tre categorie di opere che presentano maggiori punti di contatto con il fenomeno in esame, basato sulla condivisione dei contenuti e sulla possibilità di modifica: le opere collettive, le opere in comu-

nione e le opere composte. In tale passaggio seguiremo principalmente la traccia concettuale disegnata da Maurizio Ammendola e da Luigi Carlo Ubertazzi[24].

3.1. L'OPERA COPYLEFT COME OPERA COLLETTIVA. – Come primo passo, proviamo a verificare se l'opera copyleft generalmente intesa possa essere in qualche modo ricondotta ad un particolare tipo di opera collettiva. La definizione tradizionale di tale categoria si riferisce ad un'opera "nella quale le singole parti, dovute ad autori diversi, non si compenetrano reciprocamente, ma rimangono distinte ed autonome [...] pur nell'ambito di un disegno unitario di coordinamento e di organizzazione creativa [...]." Si tratta di una definizione palesemente prevista per opere di compilazione come enciclopedie, riviste, giornali, antologie, che sottolinea il requisito centrale dell'autonomia dei singoli contributi.

Di conseguenza essa può trovarsi aderente al fenomeno delle opere copyleft solo nei casi in cui la condivisione e la possibilità di modifica dei contenuti preservino la distinzione dei diversi contributi: è questo sicuramente il caso di opere inevitabilmente di compilazione come Wikipedia, il dizionario AsSoLi, la rivista telematica PLoS, la rivista cartacea Open Source, le quali hanno appunto intrinseca tale caratteristica. Simile benché più delicato e peculiare è anche il caso di opere di documentazione rilasciate sotto licenza FDL la quale prevede alla sezione 4 un apposito sistema di elencazione e identificazione delle modifiche apportate, qualora le stesse consistano in parti agevolmente isolabili dal contesto dell'opera. Di certo non può essere invece il caso di opere copyleft di tipo musicale, nelle quali le modifiche influirebbero in modo troppo penetrante su tutta l'espressività dell'opera, salvo forse il caso in cui a modificarsi sia solamente la parte testuale che si comporterebbe alla stregua di un'opera letteraria indipendente.

Un'altra caratteristica fondamentale delle opere collettive è l'esistenza di un soggetto titolare dei diritti sia morali che patrimoniali sull'opera collettiva intesa come struttura indipendente dai singoli contributi, "ovvero colui che organizza e dirige la realizzazione dell'opera"[25]. Tale figura è difficilmente ritrovabile nella specie delle opere copyleft, né può essere identificata con la figura dell'autore originario, il quale una volta distribuita l'opera sotto licenza copyleft perde il controllo sulla realizzazione di opere da essa derivate e sulla loro distribuzione.

3.2. L'OPERA COPYLEFT COME OPERA REALIZZATA IN COMUNIONE. – Ora cerchiamo di capire se l'opera copyleft generalmente intesa possa essere invece ricondotta al tipo delle opere realizzate in comunione. Queste opere, a differenza di quelle considerate poco fa, costituiscono delle opere semplici e non composte, nelle quali "la collaborazione creativa di più autori si configura in modo tale che i singoli contributi sono indistinguibili ed inscindibili"[26] . Dunque in questo caso non si hanno un autore dell'opera collettiva e più autori di opere indipendenti in essa raccolte, bensì un rapporto di comunione dei diritti d'autore da parte di tutti i soggetti che hanno apportato il contributo creativo, che vengono qualificati come coautori dell'unica opera semplice (non composta).

Tale modello si adatta in modo più agevole alle esigenze di tutela dei soggetti autori di opere copyleft, anche se, a ben guardare, sarebbe necessaria una ponderazione (da effettuarsi nei casi concreti) dell'effettivo valore dei singoli contributi. In pratica, se appare corretto attribuire la

qualifica di coautore dell'opera a colui che ad esempio modifica interamente la parte testuale di un brano musicale sotto licenza OpenMusic, risulta piuttosto azzardato attribuire la stessa qualifica a colui che aggiorna solo qualche formula informatica all'interno di un manuale per software libero.

Il modello dell'opera in comunione, in generale, non si adatta ad opere di compilazione (enciclopedie e banche dati), ma piuttosto ad opere espressive come quelle musicali e come quella cinematografica. E tuttavia risulta problematico per la carenza di un importante aspetto soggettivo e per così dire 'psicologico', cioè quello di un'effettiva e consapevole progettualità comune fra i coautori: il concetto di comunione dei diritti d'autore significa implicitamente anche una comune scelta di unire la capacità creativa di più autori; nel caso dell'opera copyleft l'autore crea l'opera in modo che essa sia già completa e l'intervento di altri autori è un'ipotesi solo successiva ed eventuale.

3.3. L'OPERA COPYLEFT COME OPERA COMPOSTA. – A gran parte delle opere copyleft si addice maggiormente una terza classificazione: quella di opera composta, che mantiene il concetto di comunione fra i coautori ma considera i vari contributi perfettamente identificabili, pur rimanendo essi inscindibili dal tutto. Riprendiamo ancora una volta l'enunciazione di Ammendola e Ubertazzi: "Si intende per opera composta quell'opera nella quale i singoli contributi conservano una propria autonomia che li rende suscettibili di utilizzazione separata, e purtuttavia si configurano, nel risultato finale della collaborazione, come elementi essenziali di un insieme organico ove le attività creative dei vari soggetti si esprimono direttamente e solidamente dando origine ad un effetto artistico unitario [...]."

L'applicazione di tale definizione risolve molte delle incongruenze create dalle due definizioni precedenti e si distingue per la sua particolare elasticità: è infatti una categoria pensata per ricomprendere opere drammatico-musicali, opere coreografiche e pantomimiche[27] ed opere cinematografiche[28], ma che ben si adatta alle esigenze di multimedialità[29], malleabilità e plurisoggettività delle opere copyleft. Possiamo proporre un esempio ipotetico in cui notare la congruità di tale qualificazione: si pensi ad un'opera copyleft che nasce come testo letterario e poi, nelle varie evoluzioni basate sulla libertà di distribuzione e di modifica, si trasforma in un melodramma ed infine in una pellicola cinematografica distribuita in formato digitale.

Lo stesso ragionamento vale indistintamente per le opere copyleft di tipo software[30] e per la relativa documentazione; mentre, come abbiamo già detto, non si adatta alle opere di compilazione le quali appunto richiedono lo specifico inquadramento che abbiamo dimostrato poco fa.

3.4. COPYLEFT E LIBERE UTILIZZAZIONI. – Un altro aspetto del diritto d'autore che presenta alcune occasioni di contatto con il fenomeno copyleft e che merita una seppur breve trattazione è quello delle libere utilizzazioni. Per libere utilizzazioni, espressione corrispondente all'anglosassone 'fair use', si intendono alcuni specifici e ben delineati casi eccezionali ai quali non può applicarsi la tutela d'autore, poiché questa risulterebbe inopportuna e contraria agli scopi di promozione della cultura nell'interesse della collettività.

In questi casi, presi in considerazione dagli artt. 65 ss. l.a., l'opera può essere utilizzata libe-

ramente senza alcuna limitazione derivante dai diritti esclusivi dell'autore. Tale istituto, essendo di carattere eccezionale, è sempre stato sottoposto ad un'interpretazione di tipo restrittivo[31] . Tuttavia negli ultimi anni si è via via cercato di adattare il campo d'influenza del fair use alle nuove possibilità di acquisizione delle opere offerte dalle nuove tecnologie; ci si riferisce ai più comuni casi di realizzazione di copie non autorizzate delle opere a scopi didattici e accademici, di diffusione della cultura a livello volontaristico e no-profit, oppure a semplice uso privato e casalingo: in pratica le opere letterarie realizzate per mezzo di fotocopia e quelle musicali o audiovisive realizzate per mezzo degli impianti audio-video casalinghi.[32]

L'avvento del modello di distribuzione del copyleft, a livello per così dire formale, non incide sull'istituto delle libere utilizzazioni. Le licenze copyleft disciplinano, pur con permissività, l'utilizzo dell'opera, che però non può andare oltre quanto espressamente previsto; nei casi coperti da fair use, però l'utilizzo dell'opera rimane disciplinato dall'apposita normativa e l'utilizzo resta libero anche rispetto a quei diritti che la licenza non concede. Il riferimento al fair use contenuto nelle licenze Creative Commons (in versione sintetica) è piuttosto eloquente: "Il diritto di fair use e altri diritti non sono in nessun modo influenzati da quanto qui riportato."

Al di là dell'aspetto meramente formale, il nuovo paradigma di comunicazione del copyleft incide in via indiretta sui principi posti a fondamento delle libere utilizzazioni, dato che, in teoria, tutto il sistema di distribuzione copyleft, quando svolto a livello telematico verso i singoli utenti, può essere inteso come sottoposto a regime di fair use. Alcune licenze prevedono il divieto di fare usi commerciali delle opere e quindi queste opere rimarranno per definizione in un ambito no-profit; e in generale gran parte del sistema di distribuzione copyleft si basa sull'uso personale e privato dell'opera; e ancora tutte le opere di documentazione informatica e scientifica (ad esempio i progetti Wikipedia e PLoS) nascono con innati scopi didattici e di ricerca.

Il principio etico che regge il fenomeno culturale del copyleft è lo stesso che giustifica in gran parte dei casi il diritto di libera utilizzazione, ovvero la concreta promozione della diffusione delle idee e delle conoscenze. Solo che nel diritto d'autore tradizionale tale principio rappresenta l'eccezione, mentre nel modello di copyleft rappresenta la regola, anzi lo scopo primario.

4. UN PROBLEMA TUTTO ITALIANO: COPYLEFT vs S.I.A.E. - Il motivo di questo paragrafo e del suo titolo è legato al particolare ruolo che la Società Italiana Autori Editori (SIAE) ricopre nel contesto italiano: un ruolo che tra l'altro può avere alcuni rilevanti punti di attrito con il modello copyleft. In questa sede cercheremo di far emergere i principali.

La SIAE è un organo di natura associativa che svolge attività di intermediazione nella gestione collettiva dei diritti di utilizzazione delle opere dell'ingegno; inoltre il sistema legislativo italiano sul diritto d'autore le attribuisce da un lato una posizione monopolistica e dall'altro alcune specifiche funzioni di controllo sul mercato dell'editoria, della fonografia e dello spettacolo. La 'ratio' del ruolo ricoperto dalla SIAE è determinata dall'esigenza di coordinamento ed efficacia nella gestione dei diritti; come giustamente rileva Auteri, "al singolo autore o titolare è spesso difficile, quando non impossibile, esercitare il diritto di esclusiva quando l'opera può essere utilizzata ed è per sua natura destinata ad essere utilizzata da numerosi soggetti sparsi in più luoghi"[33]. Da più parti sono emerse perplessità sull'opportunità della posizione di monopolio

legale (ovvero, monopolio stabilito per legge) attribuito alla SIAE dall'art. 180 delle l. 633/41 (l.a.)[34]; tuttavia la Corte Costituzionale con la sentenza n.65 del 1972 si è espressa a favore di tale posizione privilegiata, considerandolo giustificato pienamente dall'interesse pubblico ad un'adeguata tutela dei diritti d'autore.[35]

Nonostante dal 1972 ad oggi il mondo della comunicazione e della creatività sia cambiato radicalmente, il quadro normativo e giurisprudenziale pare essere rimasto lo stesso; e addirittura la legge 248 del 2000 (c.d. legge del bollino) ha affidato un'ulteriore funzione di controllo alla SIAE introducendo la normativa sui contrassegni (bollini) da apporre obbligatoriamente su esemplari di opere destinati al commercio.

Queste sono in estrema sintesi le premesse per individuare i due principali punti di attrito con il modello copyleft di gestione dei diritti.

Iniziando da questo secondo punto, bisogna dire che lo scopo dell'obbligo del contrassegno è stato previsto dalla legge con lo scopo di contrastare la pirateria di opere dell'ingegno che negli ultimi anni, con la diffusione massiccia delle tecnologie digitali, ha visto un decisivo incremento. Secondo l'art. 181 bis l.a. i supporti su cui è obbligatorio apporre il bollino sono quelli che contengono opere come i programmi per elaboratore, i programmi multimediali, i suoni, le voci e le immagini in movimento. Restano dunque escluse dall'elencazione tassativa le opere letterarie e le opere grafiche statiche (immagini digitali, fotografie).

Un altro aspetto da far notare è la distinzione che viene fatta fra supporti distribuiti a fine di lucro (su cui vige l'obbligo del bollino) e supporti distribuiti senza fine di lucro (esenti dall'obbligo): la distinzione non è priva di problemi poiché da un lato non è sempre chiaro cosa sia da intendere a fine di lucro e soprattutto se tale concetto coincida ad esempio con la clausola "non commercial" delle licenze Creative Commons[36]. Per quanto riguarda invece il mondo software la situazione pare essere meno problematica, dato che il D.P.C.M. 338/2001 esclude espressamente dall'obbligo del bollino i programmi "distribuiti gratuitamente con il consenso del titolare dei diritti"[37]. Tale norma sembra davvero aprire uno spiraglio per tutta la produzione di software libero svolta dalle associazioni no-profit del settore.

In secondo luogo invece, l'esclusiva riservata alla SIAE in fatto di gestione di alcuni importanti diritti fa sì che gli autori si trovino in una situazione di scelta speculare: o decidere di non avvalersi dei servizi di tutela delle opere offerti da un organo simile (ipotesi che rimane comunque perseguibile come previsto dal 4° comma dell'art. 180 l.a.); oppure scegliere di avvalersi dei servizi della SIAE secondo i termini e le forme previste dallo statuto dell'ente. Nel quadro italiano non sono possibili realtà alternative o soluzioni intermedie; dunque un gruppo di autori con esigenze particolari (come potrebbero essere gli autori di software libero) non potrebbe per legge organizzarsi in un consorzio o in un'associazione con tali scopi.

E purtroppo a peggiorare la situazione sopraggiungono le norme di tipo statutario e regolamentare. Difatti lo statuto della SIAE prevede un modello di adesione all'ente piuttosto rigido e standardizzato: qualcuno ha parlato emblematicamente di una sorta "standardizzazione dei rapporti e forfaitizzazione delle situazioni"[38], che in effetti non può certo giovare alle nuove istanze in fatto di proprietà intellettuale introdotte dal modello copyleft e in generale dal mondo digitale e telematico. Un caso pratico che si può prospettare e che non è poi così improbabile è

quello dell'autore iscritto alla SIAE che decida di rilasciare un'opera con licenza opencontent: questi dovrebbe fare i conti con il dettato dell'art. 1 del Regolamento Generale della SIAE in cui si specifica: "l'iscrizione comporta il conferimento alla società del mandato per l'esercizio di tutti i diritti su tutte le opere di competenza delle sezioni per le quali l'iscrizione dispiega i suoi effetti". Si aggiunge inoltre la disposizione dell'art. 27 dello stesso regolamento in cui si vieta all'iscritto SIAE di rilasciare direttamente permessi di utilizzazione, anche se a titolo gratuito.

E' evidente la rigidità di tale assetto normativo nonché la sua incompatibilità logica con la scelta di distribuire l'opera con licenza libera; e in generale è il caso di affermare che tutta l'impostazione fin qui presentata contrasta con il fondamentale spirito di disintermediazione caratteristico delle licenze copyleft.

5. IL COPYLEFT COME NUOVO PARADIGMA DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE. – In chiusura dell'analisi giuridica, compiuta sulla base dei principi delle varie branche del diritto chiamate in causa, è il caso di interrogarsi su quali modifiche il fenomeno copyleft sia in grado di apportare all'intera struttura della proprietà intellettuale in generale. Da ciò sarà possibile misurare, anche prospetticamente, in quali termini si possa parlare di "rivoluzione" come molti autori hanno voluto far notare[39] .

5.1. IL COPYLEFT FRA DIRITTI MORALI E DIRITTI PATRIMONIALI. – Innanzitutto è necessario interrogarsi sui riflessi che il copyleft può avere su una dicotomia concettuale cara al diritto continentale d'autore, cioè quella fra diritti morali e diritti patrimoniali.

Come abbiamo già accennato, il copyright di matrice anglo-americana non coglie tale dualismo e si fonda su una concezione monistica del diritto d'autore, inteso principalmente come diritto esclusivo di realizzare e distribuire copie dell'opera (letteralmente infatti 'copyright' significa 'diritto di copia'). Ciò determina che, nell'ottica common law, il diritto d'autore (nel senso di copyright) abbia sempre una valenza di patrimonialità; inoltre tale sistema, per l'applicazione della tutela giuridica, non richiede specifiche caratteristiche di creatività e di conseguenza viene tutelato, in linea di massima, tutto ciò che merita di essere tutelato in ragione della sua commerciabilità.[40]

La tutela prevista invece dal diritto d'autore risulta più pregnante e composita, dato che da un lato richiede alle opere un certo standard minimo di tutelabilità (il requisito del "carattere creativo" ex art. 1 l.a.) e dall'altro si estende alla salvaguardia degli interessi, oltre che patrimoniali, anche morali dell'autore legati alla sua reputazione: tali interessi si estrinsecano tradizionalmente nel diritto alla rivendicazione alla paternità dell'opera (art. 20 l.a.), il diritto alla sua integrità (art. 20 l.a.) e il diritto di ritiro dal mercato della stessa per gravi ragioni morali (artt. 142 e 143 l.a.). Per i principi generali del diritto privato, i diritti patrimoniali sono sempre sottoposti alla disponibilità del loro titolare e quindi cedibili a titolo gratuito od oneroso; i diritti morali, invece, in quanto diritti di natura personale, non sono cedibili e permangono nella sfera del loro titolare originario.

Chiarita questa differenziazione, che può sembrare esaurirsi in una disquisizione di tipo dottrinale, bisogna rilevare un dato decisivo: tutte le licenze prese in esame, se considerate nel loro

ambiente originario, fanno riferimento ad un sistema di copyright, salvo il caso isolato della Licence Art Libre, che abbiamo visto riportare una clausola di riferimento alla legge francese. E ciò è confermato dal fatto che i loro testi disciplinano soprattutto aspetti che, nella normativa italiana, sono esplicitamente ricondotti al lato patrimoniale del diritto d'autore: la libertà di distribuzione, la libertà di riproduzione ecc.

Potrebbe sorgere qualche dubbio di compatibilità fra le licenze basate sul copyright e il sistema continentale per quanto riguarda la libertà di modifica prevista da molte di esse; infatti il diritto morale all'integrità dell'opera garantisce all'autore la possibilità di "opporsi a qualsiasi deformazione, mutilazione o altra modificazione [...] che possano essere di pregiudizio al suo onore o alla sua reputazione."[41] E qualificandosi tale diritto come diritto morale, esso sta al di là della facoltà di disporne da parte del suo titolare. Dovremmo dunque pensare che tutte le clausole delle licenze copyleft mirate ad autorizzare la modifica dell'opera siano da considerare a priori invalide negli ordinamenti di civil law?

La risposta a tale quesito spetta da un lato alla dottrina di questi ordinamenti, da parte della quale si auspica un'organica e completa trattazione del fenomeno del copyleft; dall'altro alla giurisprudenza che in Europa non ha ancora avuto modo di occuparsi specificamente di controversie di diritto d'autore su opere copyleft. L'occasione curiosa e interessante potrebbe derivare dal caso in cui un autore (ad esempio italiano) di un'opera distribuita sotto licenza CCPL 'Attribution' (con autorizzazione alla modifica, quindi) veda lesa la sua reputazione da una modifica effettuata e voglia far valere il suo diritto morale, inibendo la distribuzione dell'opera derivata e derogando così alla previsione contrattuale di libertà di modificazione. In tal caso ovviamente l'autore dovrebbe innanzitutto riuscire ad individuare il soggetto artefice delle modifiche per potergli contestare l'inadempimento e, una volta citato in giudizio tale soggetto, dovrebbe provare l'effettiva lesività della modifica: come già mostrato, entrambi questi elementi fondamentali risultano particolarmente difficili da determinare in un contesto multimediale e telematico[42].

5.2. UN NUOVO MODELLO DI GESTIONE DEI DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE. – Nell'esposizione fin qui svolta si è dimostrato l'assioma unanimemente condiviso che il diritto d'autore "è un diritto soggettivo privato, il cui esercizio è riservato [in via esclusiva] al titolare, che quindi è il solo legittimato a perseguire le utilizzazioni abusive e a disporre dei singoli diritti di utilizzazione"[43]; è l'autore dunque, nella prassi tradizionale, a scegliere, fra i diritti patrimoniali, quali cedere, a chi cederli e come cederli. Tuttavia l'evoluzione del mondo dell'imprenditoria editoriale e dello spettacolo ha reso più complesso e articolato lo scenario in cui attuare la gestione dei diritti, inserendo all'interno dell'originario rapporto autore-utente l'interazione di altri soggetti che hanno ruoli d'intermediazione a livello contrattuale: primo fra tutti l'editore, ma anche figure intermedie come i manager artistici o le agenzie, che spesso sono concessionari dei diritti di esclusiva; oppure soggetti di gestione collettiva dei diritti come l'italiana SIAE[44] .

Lo spirito opencontent di aperta condivisione e di libera distribuzione delle opere, unito alle nuove possibilità dell'interconnessione telematica e della multimedialità, incide profondamente sugli stereotipi soggettivi del diritto d'autore e, in un certo senso, rende superfluo (se non addirittura scomodo) l'intervento di figure simili. Come abbiamo già rilevato, grazie alle nuove oppor-

tunità offerte dalla tecnologia e dalla comunicazione, al giorno d'oggi un autore può benissimo essere anche editore, promotore e distributore della propria opera, appunto "contrattando" i termini di utilizzo della stessa direttamente con il singolo utente.

Ciò - lo si deve sottolineare - è però meglio realizzabile in una prospettiva no-profit o comunque di ristretto target, dato che una grossa iniziativa editoriale necessita sempre e comunque un ampio investimento, il quale (salvo casi di filantropia assoluta) prevede un ritorno economico; e un'ampia diffusione delle opere con scopi di lucro richiede necessariamente una gestione centralizzata e ramificata dei diritti di utilizzazione. Tuttavia, grazie al movimento Opensource, si è aperto uno spiraglio, diventato man mano un ampio sbocco, per tutta quella fetta (sempre più consistente) di persone dedite ad attività creative e comunicative per il solo desiderio di esprimersi e di arricchire il bagaglio culturale della collettività.

5.3. CRITICHE AL TRADIZIONALE SIGNIFICATO DI 'PROPRIETÀ INTELLETTUALE'. – Il fenomeno del copyleft come nuovo modello di distribuzione, di software in origine e di altre opere poi, è sorto in esplicita contrapposizione dell'impostazione proprietaria della distribuzione di opere dell'ingegno in generale. Ci si chiede perciò se in un panorama in cui il copyleft si sta ritagliando sempre più ampi spazi sia ancora il caso di parlare di 'proprietà intellettuale', con un'espressione che invece sottolinea il concetto di privativa e di esclusiva[45] insito nei principi di diritto d'autore. Bisogna tener presente che il copyright quanto il brevetto si comportano come dei veri e propri monopoli[46] (pur con durata limitata) concessi dal sistema giuridico all'autore (o inventore) affinché costui possa massimizzare i proventi dello sfruttamento economico dell'opera[47].

Molti giuristi autorevoli hanno dubitato dell'opportunità di trattare allo stesso modo la proprietà sui beni materiali (quella ereditata più o meno intatta dal diritto romano) e quella sui beni immateriali (derivante dalla rivoluzione industriale) quali appunto sono le opere dell'ingegno in generale[48] . Riportiamo una storica riflessione di Thomas Jefferson che ci illumina in modo insuperabile sulla questione:

> "Se la natura ha creato una cosa meno soggetta delle altre alla proprietà esclusiva, questa è l'azione della potenza del pensiero chiamata idea, che un singolo può possedere in maniera esclusiva finché la tiene per sé; ma nel momento in cui essa è divulgata, costringe se stessa a essere proprietà di ognuno, e chi la riceve non può restituirla... Colui il quale riceve un'idea da me, riceve istruzioni senza diminuire le mie, così come colui il quale accende la propria candela con la mia, riceve luce senza toglierla a me."[49]

Questo approccio era filosoficamente incontrovertibile a metà del 1800 e lo è tuttora; anzi lo è soprattutto ora che tutte le informazioni rientrano nel grande calderone del cyberspazio, nel quale "tutto è liquido e tutto è mutabile"[50] . La differenza fra i tempi di Jefferson e i nostri non va tanto ricercata in una dimensione filosofico-giuridica, dato che i concetti di idea e di informazione sono gli stessi e a cambiare sono stati solo i modi con cui essi si estrinsecano; va

piuttosto ricercata in una dimensione politico-economica, dato che la realtà del mercato della comunicazione è invece radicalmente cambiata, sia nella forma che nella sostanza, ma soprattutto nelle proporzioni.

Inoltre, altre critiche alla formula 'proprietà intellettuale' derivano dalla sua genericità e dalla sua equivocabilità; a questo proposito si esprime Stallman, esortando a non usare quell'espressione poiché quel termine suggerirebbe "un'eccessiva generalizzazione tra copyright, brevetti e marchi commerciali. Si tratta di elementi dagli effetti talmente diversi tra loro che è del tutto folle discuterne come di un unico insieme."[51] Tuttavia riteniamo che simili argomentazioni di tipo puramente semantico risultino superflue o comunque meno pregnanti e determinanti di quelle a proposito del concetto stesso di 'proprietà' applicato a beni che per natura sono insofferenti a circoscrizioni giuridiche di questo tipo. Il movimento Opensource e il fenomeno copyleft si fanno appunto portavoce dell'esigenza di una rivisitazione dell'impostazione proprietaria di beni 'evanescenti' come le idee e le informazioni su cui si fonda ormai solidamente la nostra società postmoderna.

6. IL COPYLEFT COME INVERSIONE DI TENDENZA. – Quanto fin qui elaborato fa sorgere l'interrogativo di quale ruolo di impulso innovativo possa concretamente rivestire il fenomeno emergente del copyleft su tutto il panorama della proprietà intellettuale e in particolar modo sulla sfera del diritto d'autore (inteso anche come copyright). Vedremo che appunto la prassi ormai diffusa delle licenze per la libera distribuzione delle opere ha ridisegnato alcuni aspetti base dell'impostazione tradizionale, innescando un'inversione di tendenza nelle esigenze di tutela del mondo della cultura e della creatività.

6.1. COPYLEFT E INTERESSE PUBBLICO. – Il principale aspetto che viene investito da tale inversione di tendenza è il concetto d'interesse pubblico (o come alcuni preferiscono dire, d'interesse collettivo)[52]. Partiamo da un principio cardine del diritto d'autore, relativo alla originaria ratio giuridica della tutela delle opere dell'ingegno, così come enunciato da Auteri a proposito di libere utilizzazioni:

> "[...]la tutela del diritto d'autore, trova la sua giustificazione ultima nell'interesse della collettività alla promozione e alla diffusione della cultura e si estende fino al punto in cui è giustificata e insieme compatibile con l'interesse generale alla diffusione delle conoscenze, delle idee e delle opinioni, ma anche delle opere in cui quelle trovano espressione. La determinazione del contenuto del diritto e dei suoi limiti rappresenta, secondo le valutazioni di politica legislativa del momento storico, il punto di equilibrio fra l'interesse individuale dell'autore e gli interessi generali."[53]

Come abbiamo visto in questo stesso capitolo e come d'altronde ricorda Auteri, nell'ambito del diritto d'autore tradizionale il simbolico punto d'incontro fra gli interessi dell'autore e quelli della collettività è ravvisabile nell'istituto delle libere utilizzazioni: una sorta di 'zona franca' in cui le limitazioni derivanti dal diritto d'autore 'si piegano' ai legittimi interessi generali di incen-

tivo del progresso scientifico e culturale. Sottolinea infatti anche Niccolò Abriani: "Il diritto d'autore è del resto da sempre il frutto di un intreccio dialettico e osmotico tra le prerogative accordate ai creatori delle opere e ai loro aventi causa, e i diritti di libera utilizzazione riconosciuti alla collettività, dall'altro."[54]

Tuttavia, in un universo digitale e multimediale in cui gran parte della dottrina vede radicarsi un vero e proprio diritto ad essere informati[55] (o diritto d'accesso alle informazioni), uno spiraglio così ristretto e – ricordiamolo – solo di tipo eccezionale risulta alquanto insufficiente a garantire l'agognato 'equilibrio fra gli interessi'.

Il principio degli equilibri fra interessi pubblici e privati è uno degli argomenti centrali di tutto il diritto dell'informazione e trae le sue origini dal dibattito interpretativo della libertà d'espressione costituzionalmente tutelata dall'art. 21 della Costituzione Italiana e dal Primo Emendamento della Costituzione Statunitense[56]. Tale libertà si estrinseca infatti in due riflessi paralleli e speculari che sono da un lato il diritto di esprimere liberamente il proprio pensiero e la propria creatività, quindi per estensione il diritto ad informare la collettività; e dall'altro lato il diritto ad essere informati e quindi anche il diritto di accesso all'informazione[57]. Tali principi, radicati già nei principi filosofici dell'illuminismo, hanno però trovato il loro habitat congeniale nell'attuale società dell'informazione e quindi, oggi più che mai, necessitano una particolare attenzione da parte del mondo giuridico[58].

E' giusto sottolineare che tali principi si riferiscono squisitamente all'ambito dell'informazione; ambito che, pur intersecandosi per moltissimi aspetti con quello delle creazioni artistico-espressive, mantiene una certa peculiarità rispetto al diritto d'autore. Tuttavia queste istanze ci devono far riflettere sulle possibilità di rivisitazione del concetto d'interesse pubblico, anche in fatto di proprietà intellettuale, soprattutto ora che il diffondersi della filosofia della libera distribuzione di idee e opere comporta un nuovo inevitabile assetto degli equilibri.

6.2. LA GIUSTIFICAZIONE GIURIDICO-ECONOMICA DELL'ATTUALE SISTEMA DI DIRITTO D'AUTORE. – L'interrogativo da porsi è dunque se il diritto d'autore così come si è evoluto negli ultimi decenni, quindi sempre più in rispondenza a scelte di politica economica, stia veramente rispettando gli equilibri fra i vari interessi in gioco oppure se stia solamente irrigidendo il mercato della creatività e della conoscenza.

In quest'ultimo senso si esprime ovviamente un personaggio come Stallman che, nel suo saggio "L'interpretazione sbagliata sul copyright: una serie di errori"[59], fondando le sue teoria su principi di matrice costituzionale e giurisprudenziale, sostiene: "[…] il copyright esiste a beneficio degli utenti, non nell'interesse degli editori o degli autori."; successivamente riporta il dettato dell'art. 8 sez. 1 della Costituzione U.S.A secondo cui "il Congresso avrà il potere di promuovere il progresso della scienza e delle arti utili, garantendo per periodi di tempo limitati ad autori e inventori il diritto esclusivo ai rispettivi testi scritti e invenzioni.". Da ciò l'hacker prende le mosse per sottolineare che nel corso degli ultimi decenni gli intenti del costituente americano abbiano subito una sempre maggior distorsione in ossequio alle esigenze imprenditoriali del mondo dell'editoria prima e della comunicazione multimediale poi.

Inoltre prospetta tre errori basilari nell'individuazione del fondamento giuridico del copyright.

Il primo errore sarebbe la ricerca di un equilibrio fra gli interessi: Stallman è contrario a tale impostazione, che abbiamo visto essere per certi versi la prima ratio del sistema di copyright: risulterebbe infatti palese - a suo dire - che l'intenzione del costituente fosse solo ed esclusivamente la promozione del progresso a favore della collettività degli utenti, senza alcun compromesso di tipo economico. Il secondo errore riguarderebbe il privilegio attribuito dal diritto americano al solo aspetto patrimoniale e commerciale della creatività; il terzo sarebbe quello di voler ottenere un incentivo della creatività massimizzando il potere degli editori.

E' evidente che questa posizione radicale dipende in gran parte dal ruolo pseudo-politico di una figura rappresentativa come Stallman portavoce a livello mondiale delle esigenze della comunità hacker. Però l'affermarsi del copyleft come fenomeno culturale di massa ci invita (o forse ci obbliga) ad una seria considerazione di tali critiche al modello tradizionale di diritto d'autore e precisamente a quello di origine common law. Si deve anche tenere presente che posizioni come quella di Stallman non sono in assoluto le più radicali, se ci riferiamo a tutto il movimento cyberpunk o no-copyright[60] 'votato' alla totale liberalizzazione del file-sharing e in certi casi anche della pirateria vera e propria. Invece - basta rifarsi a quanto detto sull'origine storica del concetto di copyleft in fatto di software -Stallman (e tutto il movimento culturale da lui ispirato) non si esprime a favore di una totale eliminazione del copyright, il quale, se usato correttamente e non abusato, è realmente il miglior incentivo per l'arte e la cultura; con buona pace di tutti coloro che nella rivoluzione Opensource ha voluto vedere la "morte del copyright".[61]

Alcuni autori di dottrina giuridica hanno riflettuto approfonditamente sull'ipotesi di un mondo senza diritto d'autore e di eventuali alternative per la tutela e la promozione della creatività, proprio alla luce delle nuove esigenze e quindi dei diversi interessi (pubblici e privati) del mondo attuale. Capostipite di questa scuola di pensiero, di matrice giuridica ma con ampie contaminazioni di sociologia, è Lawrence Lessig di cui abbiamo già parlato nel capitolo precedente (par. 6.4.); nel suo libro "Il futuro delle idee"[62] del 2001 prospetta i rischi che corre la collettività degli utenti in un mondo interconnesso, il quale se da un lato può rappresentare uno sterminato spettro di possibilità di espressione e comunicazione, dall'altro può risolversi in un più invasivo controllo della creatività, se permangono le distorsioni e le rigidità dell'impostazione attuale.

Un altro studio molto interessante e perspicace (e più strettamente di dottrina giuridica) sulla ridefinizione dell'interesse pubblico come giustificazione del copyright è quello compiuto dal britannico Gillian Davies nel libro appunto intitolato "Copyright and the public interest"[63] edito nel 2002. Dopo aver passato in rassegna, in un'ottica sia storica che comparatistica, il nesso fra tutela d'autore e interesse pubblico nei principali ordinamenti occidentali (Gran Bretagna, Stati Uniti, Francia, Germania), entra nel merito delle rinnovate esigenze per la collettività derivanti dal nuovo contesto delle comunicazioni.

Per prima cosa Davies sottolinea che l'interesse personale dell'autore non è sufficiente di per sé per attribuirgli dei diritti esclusivi; e successivamente fa notare che gran parte dei creativi non producono opere principalmente per la prospettiva della retribuzione economica quanto piuttosto per uno spirito innato di creatività, mirando più che altro ad un riconoscimento morale della loro reputazione d'autori[64] . E' necessario dunque affinché si applichi una tutela esclusiva sulle

opere dell'ingegno che essa concorra all'affermazione di un più ampio e generale interesse allo stimolo della produzione artistico-culturale e un rafforzamento della sfera economica ed imprenditoriale a ciò connessa[65].

I dubbi fin qui prospettati sulla legittimità di un'applicazione troppo pervasiva del copyright si condensano in un dilemma: nel panorama attuale, gli autori realizzano opere perché il copyright esiste oppure il copyright esiste perché gli autori realizzano opere?

Davies cerca di rispondere a tale inevitabile quesito ipotizzando il funzionamento dell'editoria e della comunicazione in un mondo privo di copyright e avanzando alcune ipotesi per l'applicazione di tutele alternative alle opere creative. L'alternativa più percorribile sarebbe quella di una sorta di 'dominio pubblico pagante'[66] nel quale sia lo Stato a retribuire lo sforzo creativo dell'autore mentre all'imprenditoria editoriale competerebbe la realizzazione concreta delle iniziative editoriali. In questo modo, sarebbe possibile incoraggiare la creatività non tanto prospettando la possibilità per l'autore di un futuro e solo eventuale sfruttamento dell'opera; bensì sostenendo concretamente l'autore durante il lavoro di ricerca o di realizzazione, attribuendo un ruolo fondamentale alle associazioni no-profit e agli istituti di ricerca[67]. Inoltre l'abolizione del copyright comporterebbe da un lato l'eliminazione dei costi per amministrare i diritti d'autore e per ottenere le relative licenze d'uso dell'opera; dall'altro si agevolerebbe così una contrattazione diretta fra autori ed utenti, proprio come nel modello di copyleft.[68]

L'autore, tuttavia, nella sua dissertazione ipotetica sviluppa successivamente alcune argomentazioni[69] di carattere economico e pratico che fanno intuire quanto sarebbe rischioso un annullamento totale delle prerogative esclusive dell'autore: innanzitutto i rischi (già accennati) sulla difficoltà di gestire in modo efficace e certo i diritti in un modello di libera contrattazione autore-utente nel caso di grandi iniziative editoriali con un target indefinito; poi il rischio che il valore di un'opera venga ridotto al puro costo della sua realizzazione materiale, il che porterebbe ad un appiattimento delle variegate istanze creative e ad un loro mancato (o comunque insufficiente) incentivo.[70] D'altronde, come fa notare Ubertazzi, "comprimere il diritto d'autore significherebbe far ingiustamente gravare su una particolare categoria di cittadini, e precisamente sui creativi/autori, i costi della crescita dell'industria culturale di altri."[71]

Quindi dobbiamo esprimerci più opportunamente e realisticamente per una soluzione compromissoria: una situazione in cui possa essere rimarcata e ampliata la sfera d'influenza del fair use[72] , in cui siano chiariti e abbreviati i limiti di tempo per lo sfruttamento esclusivo dell'opera e soprattutto in cui sia l'autore il vero gestore dei propri interessi.

6.3. IL RITORNO AD UN DIRITTO D'AUTORE "PURO". – Si introduce così un altro aspetto centrale dell'impulso innovativo derivante dall'avvento del copyleft, cioè l'esigenza di rifocalizzare l'attenzione del diritto d'autore sulla tutela della opera e della creatività del suo autore, contro una sempre più marcata tendenza alla tutela delle altre attività di tipo imprenditoriale concernenti la diffusione dell'opera.

Per comprendere al meglio la questione bisogna ricollegarsi a quanto abbiamo detto poco fa a proposito delle diverse impostazioni del copyright secondo common law e del diritto d'autore secondo civil law e soprattutto a proposito della diversa sensibilità nei confronti degli aspetti

patrimoniali e morali del sistema di tutela. Ci soccorre nella riflessione un passo di Paolo Spada che cristallizza al meglio la situazione di disparità:

> "L'enfasi che gli ordinamenti continentali danno alla personalità creatrice dell'autore fa sì che il diritto d'autore si presenti come modalità di tutela di interessi tipicamente antindustriali: dell'interesse dello scrittore contro l'editore, dell'interesse dell'autore di lavori drammatici contro l'impresario teatrale.
> Diverso è l'approccio del diritto anglosassone [...]. Piuttosto che alle ragioni degli autori l'esperienza giuridica anglosassone sviluppa una forte sensibilità alle ragioni degli editori e, poi, degli altri intermediari imprenditoriali nella fruizione estetica dell'opera."[73]

Questo panorama d'altronde, con l'ingigantirsi del business legato all'editoria e alla comunicazione multimediale e con il conseguente aumento degli interessi economici in gioco, ha subito le già citate distorsioni sulla funzione del copyright, trasformando quest'ultimo in certi casi in una "arma impropria" nelle mani dell'imprenditoria per controllare capillarmente tutto il mercato della comunicazione. Oltre tutto, tale distorsione si è man mano ripercossa sui sistemi continentali i quali, benché si reggano su una diversa concezione del diritto d'autore, rientrano in un unico grande mercato occidentale in cui gli interessi economici sono troppo rilevanti (e tali da creare delle vere e proprie lobby di potere).

Non è un caso che gran parte delle scelte di politica legislativa dei paesi europei si sia sempre di più ispirata ai modelli proposti dalla legislazione statunitense: si consideri l'esempio più emblematico del parallelismo esistente fra il DMCA (U.S.A., 1998) e la EUCD (Comunità Europea, 2001). Ricordiamoci, infatti, che gli U.S.A. sono il fulcro di tutta l'industria cinematografica, informatica e discografica mondiale: quindi gli interessi della Disney, della Microsoft o della Sony Records non possono fare a meno di essere anche quelli della cinematografia, dell'informatica e della produzione musicale europee.

E' sulla base di questa realtà evidente che si è spesso parlato di un diritto d'autore trasformato in un diritto degli investitori e di conseguenza di un diritto nato principalmente per la tutela delle opere trasformato in un diritto mirato principalmente alla tutela degli investimenti ad esse connessi. Così si esprime inequivocabilmente Federica Gioia in un saggio del 2002 in cui, riferendosi proprio ai cambiamenti nel lato soggettivo derivanti dal nuovo contesto delle comunicazioni, dice: "Non stupisce allora che al legislatore europeo sia stato rimproverato di aver trascurato gli interessi degli autori e di averli sacrificati alle esigenze e alle pressioni dei titolari dei diritti connessi. Nemmeno stupisce la segnalazione dell'avvento di un 'diritto imprenditoriale d'autore' del quale la direttiva 2001/29 [cioè la EUCD] costituirebbe il primo atto."[74]

Di fronte a questo panorama delicato e - per così dire - patologico, ecco che il copyleft, nel senso di fenomeno sia giuridico che culturale, si presenta come una 'salutare valvola di sfogo' che permette agli autori di recuperare le loro naturali prerogative[75] e di riportare ad una posizione più equilibrata l'ago della bilancia della gestione dei diritti. E questo è possibile e legittimo in nome dei principi di diritto d'autore e in generale del diritto privato che garantiscono al titolare dei diritti la totale libertà e autonomia nelle scelte su come gestire l'aspetto patrimonia-

le della sua opera. Normative che irrigidiscono il mercato delle creazioni intellettuali costringendo gli autori a percorrere determinate vie per diffondere le proprie opere sono da ritenere lesive di tali principi cardine.

Il copyleft, a dispetto di normative che tendono sempre più al controllo dei formati e delle copie delle opere, vuole riaffermare queste libertà che sono nate e devono rimanere nella libera disponibilità dell'autore: "l'autore acquista a titolo originario [...] i diritti esclusivi di utilizzazione [...]. Tali diritti gli consentono di controllare l'utilizzazione dell'opera, decidendo se e in che modo utilizzarla o farla utilizzare, e quindi di trarre profitto dalla stessa e di soddisfare gli altri interessi patrimoniali, personali o ideali, connessi con la divulgazione dell'opera."[76] Grazie a questo fenomeno spontaneo si può dunque parlare di un ritorno ad un vero diritto d'autore che si occupa della tutela delle opere e dei diritti degli autori, piuttosto che di un diritto d'autore che si preoccupa della tutela del mercato della creatività: cioè di un ritorno a quello che potremmo chiamare un diritto d'autore "puro".

Le argomentazioni qui presentate vengono efficacemente cristallizzate nel preambolo della licenza Art Libre, che – come abbiamo già rilevato – essendo di origine francese denota una maggiore sensibilità ad alcuni aspetti peculiari del diritto d'autore classico di matrice continentale. Vi si legge appunto: "Questa licenza non ignora affatto i diritti d'autore, anzi li riconosce e li protegge. Essa ne riformula lo spirito consentendo al pubblico di fare un uso creativo delle opere d'arte. [...] L'intenzione è di rendere l'opera accessibile e permettere l'utilizzo dei suoi contenuti da parte di più persone possibili [...] nel rispetto degli autori con il riconoscimento e la difesa del loro diritto morale. [...] La ragione essenziale di questa licenza Art Libre è promuovere e tutelare l'esercizio dell'arte libero dalle regole imposte dall'economia di mercato."

7. LA CENTRALITÀ DELLA LIBERA DISPONIBILITÀ DEI DIRITTI. – Abbiamo dunque appena visto che il diritto d'autore, in quanto permeato dai principi del diritto privato classico, si conforma ad una libera disponibilità delle prerogative dell'autore, o per lo meno di quelle patrimoniali. Tuttavia argomentazioni di carattere per lo più economico hanno svilito questa libertà e hanno portato l'autore ad una posizione di passività e di debolezza contrattuale, così da dover necessariamente favorire l'intervento di soggetti intermediari e predisporre dei meccanismi di predefinizione ed incanalatura dei rapporti contrattuali legati al mondo dell'impresa culturale[77].

La giustificazione di un simile approccio era stata a suo tempo basata sulla supposizione che "di regola l'autore non è in grado di esercitare direttamente i suoi diritti, almeno non nel senso di riprodurre l'opera, di distribuire gli esemplari e di compiere le varie attività attraverso cui l'opera viene comunicata al pubblico."[78] Bisogna però iniziare ad ammettere che questa impostazione tradizionale non ha più un fondamento assoluto in un panorama di comunicazione come quella che abbiamo fin qui diffusamente delineato.

D'altronde, allo stesso modo in cui viene garantito a livello costituzionale il diritto al singolo utente di poter acquisire delle conoscenze che possono essere utili alla collettività (diritto ad informarsi), di riflesso un'identica garanzia di matrice costituzionale è garantita (e dev'essere garantita) a coloro che vogliano trasmettere con la massima libertà le loro idee creative (diritto ad informare). L'utente di un servizio d'informazione o di arricchimento cul-

turale deve avere la possibilità di scegliere liberamente nella vasta offerta che caratterizza il nuovo mercato derivante dalla comunicazione multimediale; deve essere libero di scegliere fra informarsi o non informarsi, fra pagare molto o poco e quindi fra avere un servizio più efficiente o uno più scadente, fra vedere una televisione pubblica e una televisione privata, fra collegarsi ad un server italiano o un server straniero ecc.

Allo stesso modo, però, anche gli operatori attivi del nuovo sistema globale di comunicazione, intesi come i singoli operatori (gli autori, i giornalisti, gli artisti) e non le imprese del settore, devono poter scegliere liberamente come distribuire le loro creazioni, se a pagamento o gratuitamente, se in formato materiale o in formato digitale, se su supporto interattivo o su supporto statico ecc.

In pratica, se un musicista vuole distribuire una sua canzone liberamente su Internet deve aver la possibilità di usare un programma di file-sharing e inserire l'opera nel formato a lui più congeniale e rilasciarla con permesso di utilizzo o anche permesso di copia o addirittura con permesso di modifica. Ma se si rende illecito a priori l'uso di tali programmi, ad esempio per preservare (per altro legittimamente) il mercato discografico dalla pirateria, si rischia di soffocare eccessivamente anche la possibilità di questi singoli utenti-autori che rappresentano una buona fetta della comunità globale. E ancora, se quel musicista vuole diffondere la canzone su un supporto materiale deve essere libero di scegliere di gestire i suoi diritti in modo autonomo e di distribuire i CD o le cassette indipendentemente dalla vidimazione del supporto da parte della SIAE (art. 181 bis l.a.).

Una normativa che dedichi la sua attenzione ad un controllo capillare della diffusione delle opere ad esempio rendendo indissolubile il legame fra opere e supporti materiali oppure attribuendo ad organi come la SIAE funzioni che eccedono il tradizionale aspetto della gestione collettiva dei diritti sono destinate ad una scarsa compatibilità con la realtà emergente e inarrestabile delle comunicazioni peer-to-peer. Bisogna piuttosto ricreare "un collegamento diretto fra il titolare dei diritti e gli utenti e incrementare i meccanismi contrattuali che governano le condizioni di accesso alle opere"[79].

Come già detto, è necessario riportare l'attenzione della tutela sulle caratteristiche dell'opera e sulle prerogative dell'autore, inaugurando una politica legislativa che eviti di attribuire eccessiva pervasività nei rapporti contrattuali a soggetti che fondano il loro intervento su interessi puramente economici e che necessariamente si esprimono per una concezione conservatrice della proprietà intellettuale.

Il diritto d'autore (e soprattutto il copyright) e tutto l'apparato dell'editoria e della produzione di opere, se impostati su una base di rigidità e centralizzazione nella gestione dei diritti, sono destinati a collassare in un mondo come quello attuale delle comunicazioni di massa[80]. Internet è il media decentrato per eccellenza, in cui tutti possono essere autori ed editori, quindi il diritto d'autore per armonizzarsi a questa realtà inestirpabile e per non uscirne travolto, deve sapersi adattare a questa nuova compagine di soggetti ed interessi. Le nuove scelte di politica legislativa dovrebbero cercare di incoraggiare tale decentralizzazione e incentivare il più possibile la formazione di un sistema basato sulla contrattazione diretta dei diritti sulle opere e sui servizi ad esse relativi: ad esempio creando dei database in cui sia possibile conoscere con pre-

cisione le caratteristiche delle opere e il loro regime di tutela, oltre che risalire al relativo autore ed eventualmente contrattare i termini d'uso dell'opera.

O comunque, pur senza riformare l'intera impostazione del diritto d'autore internazionale, sarebbe opportuno un generale allentamento della rigidità di tale tutela, eventualmente abbreviando la durata dei diritti di utilizzazione ed elevando gli standard minimi di creatività affinché un'opera sia coperta da copyright[81]. Tutto ciò deve inoltre essere concepito necessariamente in un'ottica di armonizzazione delle discipline internazionali, possibilmente con un avvicinamento da parte delle politiche legislative di common law al modello di proprietà intellettuale europeo (e non viceversa come è successo negli ultimi decenni)[82].

In attesa di simili auspicabili sviluppi, il copyleft, nei modi e nelle forme delineati in questo saggio, si pone come una legittima e interessante prospettiva per un'informale innovazione dei criteri di fondo che ispirano la diffusione della cultura e della creatività nella cosiddetta società dell'informazione.

NOTE AL QUINTO CAPITOLO

[1]- Cfr. v. TORRENTE e SCHLESINGER, *Manuale di diritto privato* (XV edizione), Giuffrè, Milano, 1997, par. 295; al paragrafo 292 dello stesso manuale si riporta che "proposta e accettazione si fondono in una volontà unica, la volontà contrattuale".

[2]- A tal proposito v. *supra* Cap. III, par. 3 e relative note. Si veda anche D'ARRIGO, *Prospettive della c.d. licenza a strappo nel nostro ordinamento*, in *Dir. Inf.* 1996, pp. 462-468; DE SANCTIS e FABIANI, *I contratti di diritto d'autore*, Giuffrè, Milano 2000, p. 373.

[3]- A tal proposito v. LENER, L*a nuova disciplina delle clausole vessatorie nei contratti dei consumatori*, in *Foro it*. 1996, V, pp. 146 ss.

[4]- Cfr. il testo delle Creative Commons Public License in versione 'legal code'. Allo stesso modo si veda l'art. 5 della Licence Art Libre che dice: "Questa licenza prende effetto dalla vostra accettazione delle sue disposizioni. Il fatto di copiare, diffondere o modificare l'opera costituisce una tacita accettazione."

[5]- Cfr. SCOGNAMIGLIO, *Le informazioni sul regime dei diritti*, in AIDA, 2002, p. 273.

[6]- Cfr. TORRENTE e SCHLESINGER, *op. cit.*, par. 295.

[7]- A tal proposito v. TORRENTE e SCHLESINGER, *op. cit.*, par. 364.

[8]- Per un approfondimento su questo aspetto v. CHITI, *La disciplina giuridica dell'editoria elettronica: analisi e prospettive*, in *Inf. e dir.*, 2003, pp. 7 ss.

[9]- Per i parametri di classificazione scelti si veda il par. 287 (*La classificazione dei contratti*) di TORRENTE e SCHLESINGER, *op. cit.*.

[10]- Per le implicazioni soggettive del diritto d'autore in ambito internazionale, v. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), cap. IV, par. 12, p. 55 ss.

[11]- Per approfondire l'aspetto delle fonti internazionali del diritto industriale v. SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *Diritto Industriale - Proprietà intellettuale e concorrenza*, Giappichelli, Torino, 2001, par. 5.

[12]- Recepita dall'art. 57 della L. 31 maggio 1995, n. 218 (Riforma del sistema italiano di diritto internazionale privato).

[13]- Entrambi i testi sono interamente riportati e organicamente commentati in MOSCONI, *Diritto internazionale privato e processuale - Parte generale e contratti*, UTET, Torino, 1999.

[14]- v. fra tutti MOSCONI, *op. cit.*, cap. VI, par. 6.

[15]- Infatti nella versione 'legal code' (art. 8.f) delle licenze si trova la 'Clausola iCommons' che recita: "Questa Licenza trova applicazione nel caso in cui l'Opera sia utilizzata in Italia. Ove questo sia il caso, si applica anche il diritto d'autore italiano. Negli altri casi le parti si obbligano a rispettare i termini dell'attuale Licenza Creative Commons generica che corrisponde a questa Licenza Creative Commons iCommons."

[16]- Per approfondire nel dettaglio tutti questi aspetti, v. BOSCHIERO, *Le licenze F/OSS nel diritto internazionale privato: il problema delle qualificazioni*, in AIDA 2004, Giuffrè.

[17]- Si riporta il testo dell'articolo: "Chi venga leso nell'esercizio di un diritto di utilizzazione economica a lui spettante può agire in giudizio per ottenere che sia distrutto o rimosso lo stato di fatto da cui risulta la violazione o per ottenere il risarcimento del danno."

[18]- Per il chiarimento di questo concetto v. TORRENTE e SCHLESINGER, *op. cit.*, par. 394.

[19]- Il laconico dettato dell'articolo è: "La trasmissione dei diritti di utilizzazione deve essere provata per iscritto". Tra l'altro questa norma è il classico esempio di norma imperativa non derogabile secondo i principi di diritto internazionale privato.

[20]- Per le implicazioni giuridiche della firma digitale (in particolare a livello probatorio), v. COMO-

GLIO, FERRI, TARUFFO, *Lezioni sul processo civile*, Il Mulino, Bologna, 1998, Cap. 23, par. 5; per l'applicazione di tale meccanismo in fatto di diritto d'autore v. DAVIES, *Copyright and the public interest*, Sweet & Maxwell, London, 2002, Cap. 12, par. 013.

[21]- International Standard Book Number: sistema di numerazione dei prodotti editoriali che permette la classificazione e l'identificazione su scala internazionale di ogni singola opera.

[22]- Per ovviare a tali problemi recentemente è stato costituito un ente di servizi legali mirato a fornire consulenza e assistenza nella tutela giudiziale di diritti derivanti da licenze freesoftware e opensource: si tratta del Software Freedom Law Center con sede a NewYork, è stato costituito grazie al contributo della Open Source Development Labs e vede fra i suoi membri personaggi come Daniel Weitzner (del MIT), Lawrence Lessig e, in veste di direttore, lo stesso Eben Moglen.

[23]- cfr. MOGLEN, Applicare la licenza GPL, disponibile all'URL www.gnu.org/philosophy/encofrcing-gpl.it.html. A tal proposito si veda anche SPOLIDORO, *Open source e violazione delle sue regole*, in AIDA, 2004.

[24]- In particolare ci si riferirà alle definizioni che si trovano alla voce "Diritto d'autore" all'interno del *Digesto delle discipline privatistiche (sezione commerciale)*.

[25]- Così AMMENDOLA e UBERTAZZI, *Diritto d'autore*, in *Dig. Priv. Comm.*, par. 9, p. 389. Per la disciplina di queste opere si vedano gli artt. 38 ss. l.a.

[26]- Cfr. AMMENDOLA e UBERTAZZI, *op. cit.*, par. 10, p. 392. La definizione riprende il dettato dell'art. 10 l.a.

[27]- v. artt. 33 ss. l.a.

[28]- v. artt. 44 ss. l.a.

[29]- Degli aspetti a favore e a detrimento dell'assimilazione fra opere multimediali e opere cinematografiche si è già detto (Cap. IV, par. 4.2).

[30]- Così SANTO, *Le licenze pubbliche GNU*, tesi di laurea, Università degli Studi di Pavia, Fac. di Giurisprudenza, cap. VIII, par. 3; disponibile alla pagina web wwwcopyleft-italia.it/pubblicazioni.

[31]- Così AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *Diritto Industriale - Proprietà intellettuale e concorrenza*, Giappichelli, Torino, 2001, cap.IV, par.15.

[32]- Per un approfondimento su alcuni aspetti peculiari delle libere utilizzazioni, in particolar modo riferite ai principi della società dell'informazione, si veda: ABRIANI, *Le utilizzazioni libere nella società dell'informazione: considerazioni generali*, in AIDA, 2002, pp. 98-126; DI RIENZO, *Le utilizzazioni libere: non profit*, in AIDA, 2002, pp.235-270; GALLETTI, *Le utilizzazioni libere: copia privata*, in AIDA, 2002, pp. 146-193; GALLI, *Le utilizzazioni libere: ricerca*, in AIDA, 2002, pp. 135-145; GATT, *Le utilizzazioni libere: di opere d'arte*, in AIDA, 2002, pp. 194-218; v. anche RICOLFI, *Internet e le libere utilizzazioni*, in AIDA, 1996, pp. 115 ss.

[33]- AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap.IV, par.14.

[34]- L'art. 180 l.a. recita infatti: "L'attività di intermediario, comunque attuata, […] per l'esercizio dei diritti di rappresentazione, di esecuzione, di recitazione, di radiodiffusione […] e di riproduzione meccanica e cinematografica di opere tutelate, è riservata invia esclusiva alla S.I.A.E."

[35]- La sentenza con relativo commento di trova in *IDA*, 1972, pp. 194 ss.; ad ogni modo un chiaro approfondimento delle implicazioni giuridiche dell'esclusiva SIAE è disponibile fra gli appunti di lavoro del gruppo italiano Creative Commons all'URL http://creativecommons.ieiit.cnr.it/Esclusiva180_iCommonsItaly.pdf.

[36]- cfr. D.P.C.M. 338/2001, art.5, co.2, lett.b.

[37]- Per approfondire questi aspetti, si vedano gli appunti di lavoro del gruppo italiano Creative Commons *Il bollino SIAE e le licenze Creative Commons* disponibili all'URL http://creativecommons.ieiit.cnr.it/bollinoSIAE_e_licenzeCC.pdf.

[38]- Cfr. i già citati appunti di lavoro di iCommons Italy sull'esclusiva SIAE (par. 2), in cui si richiama la sentenza Cass. S.U. 2431/1997.

[39]- Il titolo stesso di questo paragrafo riecheggia quelli di alcuni interessanti saggi statunitensi: v. MAHER, *Open source: the success of an alternative intellectual property incentive paradigm*, in *Fordham Intell. Prop. Media & Entert. L. Journ.* 2000, p. 620; e soprattutto STRASSER, *A new paradigm in intellectual property law?: the case against open sources*, in *Stanf. Tech. L. Rev*. 2001, 4.

[40]- Per una chiara spiegazione delle differenze fra sistema di diritto d'autore e sistema di copyright, v. SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *op.cit.*, par. 9.

[41]- Cfr. art. 20 l.a.

[42]- In generale sulle difficoltà dell'attuazione dei diritti d'autore in un contesto telematico v. SCHLACHTER, *The intellectual property renaissance in cyberspace: why copyright law could be unimportant on the internet*, in *Intell. Prop. L. Rev.*, 1999; pp. 545-581 (originariamente pubblicato in *Berkeley Tech. L. Journ.*, 1997).

[43]- Cfr. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., op. cit., p. 571.

[44]- Sui cambiamenti nell'lato soggettivo dei diritti d'autore nella società dell'informazione, v. GIOIA, *I soggetti dei diritti*, in *AIDA*, 2002, pp. 80-97.

[45] - "Quando un'attività economica, o integrata in un'attività economica, è riservata, si parla di 'privativa' od 'esclusiva'." Cfr. SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *op. cit.*, par. 5.

[46]- Sulla possibilità di abusi di tali posizioni monopolistiche e quindi sulle intersezioni fra diritto d'autore e normativa antitrust, v. SARTI, *Antitrust e diritto d'autore*, in *AIDA*, 1995, pp. 103 ss.; SARTI, *Antitrust e diritti esclusivi: osservazioni in margine al caso Panini*, in *Concorrenza e mercato*, 1997, pp. 279 ss.; RICOLFI, *Diritto d'autore e abuso di posizione dominante*, in *Riv. Dir. Ind.* 4/5-2001.

[47]- Per le ragioni che giustificano la protezione di diritto d'autore v. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap.I, par.1; v. diffusamente SPADA, *Introduzione* in AA.VV., op. cit..

[48]- Per un chiarimento della dicotomia fra beni materiali e beni immateriali v. principalmente ASCARELLI, *Teoria della concorrenza e dei beni immateriali*, Giuffrè, Milano, 1960; v. anche SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *op. cit.*, par. 4; LEONE, *La concessione del software fra licenza e locazione*, in ALPA e ZENO-ZENCOVICH (a cura di), *I contratti d'informatica*, Giuffrè, Milano, 1987, pp. 349-360; TORRENTE e SCHLESINGER, *op. cit.*, par. 59.

[49]- JEFFERSON, *Writings of Thomas Jefferson*, vol. VI, H.A. Washington Ed., 1854, pp. 180-181 come riportato da SAMUELSON, *L'informazione è proprietà?*, in VALVOLA SCELSI (a cura di) *No copyright - nuovi diritti nel 2000*, Shake Underground, Milano, 1994, p. 134. Tale riflessione è ribadita anche da John Barlow che con toni più colloquiali dice: "se io rubo la vostra informazione, voi ce l'avete ancora. Se rubo il vostro cavallo, non potete più cavalcare." Cfr. VALVOLA SCELSI (a cura di), *No copyright - nuovi diritti nel 2000* (cit.).

[50]- Cfr. VALVOLA SCELSI, *op. cit.*, p. 42.

[51]- Cfr. WILLIAMS, *Codice libero - Richard Stallman e la crociata per il software libero*, Apogeo, Milano, 2003 (cap. 9, nota 88); si veda anche il saggio *Termini da evitare*, in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.2): saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa, 2003 (disponibile anche sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni).

[52]- Su questo argomento fondamentale si veda in generale DAVIES, *Copyright and the public interest*, Sweet & Maxwell, London, 2002; nonchè i libri di LESSIG, *The Future of Ideas* e *Free culture*.

[53]- Cfr. AUTERI, *Diritto d'autore* (cit.), cap. IV, par. 15; a tal proposito v. anche SPADA, *Introduzione* (cit.), par. 11.

[54]- Cfr. ABRIANI, *Le utilizzazioni libere nella società dell'informazione: considerazioni generali*, in *AIDA*, 2002, p. 100.

[55]- Per una dettagliata trattazione del concetto di interesse pubblico legato al mondo delle comunicazioni di massa e del diritto d'informazione come riflesso speculare della libertà d'espressione ex art. 21 Cost. v. TONOLETTI, *Principi costituzionali dell'attività radiotelevisiva*, in AA.VV., *Percorsi di diritto dell'informazione*, Giappichelli, Torino, 2003, pp. 215 ss.; VIGEVANI, *Diritto di cronaca e di critica*, in AA.VV., *Percorsi di diritto dell'informazione* (cit.), pp. 37 ss.; CARETTI, *Diritto dell'informazione e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2001.

[56]- A tal proposito v. NETANEL, *Locating copyright within the first amendment skein*, in *Intell. Prop. L. Rev.* 2002, pp. 439-524.

[57]- Di diritto d'accesso parla anche DAVIES, *op. cit.*, cap. 12, par. 003.

[58]- Su tutti questi aspetti in generale si veda RUBENFELD, *The freedom of Imagination: Copyright's Constitutionality*, in *Intell. Prop. L. Rev.*, 2003; pp. 323-382; CARETTI, *Diritto dell'informazione e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2001.

[59]- Cfr. il saggio *L'interpretazione sbagliata sul copyright: una serie di errori* in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.1): saggi scelti di Richard Stallman*, Stampa Alternativa (disponibile anche sul sito www.copyleft-italia.it/pubblicazioni); gli stessi temi sono ripercorsi in *Ripensare il copyright*, in STALLMAN, *Software libero, pensiero libero (vol.2)*.

[60]- A tal proposito v. in generale lo spirito del libro VALVOLA SCELSI, *op. cit.*, p. 134; oppure anche l'accenno compiuto da L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (cit.), p. 29; di 'no-copyright' parla diffusamente anche DE VIVO, *L'informazione in rete, con che diritto?*, in *Inf. e dir.*, 2000, pp. 136 ss.

[61]- In tal senso (come è facilmente intuibile dai titoli) si esprimono i seguenti saggi: MOGLEN, *Il trionfo dell'anarchia: il software libero e la morte del copyright*, 1999 disponibile sul sito http://moglen.law.columbia.edu/publications/anarchism-it.html; BOBKO, *Open source software and the demise of copyright*, in *Rutgers Computer. & Tech. L. Journ.*, 2001, 51.

[62]- LESSIG, *The Future of Ideas* (cit.); informazioni sul libro e suoi estratti si possono trovare su su http://the-future-of-ideas.com/.

[63]- DAVIES, *Copyright and the public interest*, Sweet & Maxwell, London, 2002.

[64]- v. DAVIES, op. cit., Cap. 9, par. 004.

[65]- v. DAVIES, op. cit., Cap. 9, par. 006.

[66]- Sul concetto di 'dominio pubblico pagante' in fatto di diritto d'autore, v. SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *op. cit.*, par. 10.4.

[67]- v. DAVIES, *op. cit.*, Cap. 9, par. 010.

[68]- v. DAVIES, *op. cit.*, Cap. 9, par. 007.

[69]- v. DAVIES, *op. cit.*, Cap. 9, par. 008.

[70]- v. DAVIES, *op. cit.*, Cap. 9, par. 009.

[71]- Cfr. L.C. UBERTAZZI, *I diritti d'autore e connessi* (Scritti, quaderni di AIDA n.5), Giuffrè, Milano, 2000, cap. III, par. 2, p. 30.

[72]- A tal proposito v. l'intero capitolo 10 di v. DAVIES, *op. cit.*

[73]- SPADA, *Introduzione* in AA.VV., *op. cit.*, par. 9.

[74]- Cfr. GIOIA, *I soggetti dei diritti*, in *AIDA*, 2002, p. 94.

[75]- Molti autori hanno parlato di una componente giusnaturalistica dei diritti d'autore. Fra tutti v. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. I, par. 1, p. 485: "La protezione dell'autore è stata però anche giustificata con la concezione di impronta giusnaturalistica che riconosce a qualsiasi persona la proprietà dei risultati (soprattutto creativi) del proprio lavoro."

[76]- AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. VI, par. 1.

[77]- Su questi aspetti riferiti specificamente al sistema statunitense di copyright v. ELKIN-KOREN, *Copyright policy and the limits of freedom of contract*, in *Intell. Prop. L. Rev.*, 1998, pp. 451 ss.

[78]- Cfr. AUTERI, *Diritto d'autore*, in AA.VV., *op. cit.*, cap. VI, par. 1.

[79]- Cfr. DAVIES, *Copyright and the public interest*, Sweet & Maxwell, London, 2002, cap. 12, par. 013.

[80]- Su questo aspetto e in generale sui problemi di compatibilità del copyright con l'attuale mondo delle comunicazioni v. SCHLACHTER, *The intellectual property renaissance in cyberspace: why copyright law could be unimportant on the internet*, in *Intell. Prop. L. Rev.*, 1999; pp. 545-581 (originariamente pubblicato in *Berkeley Tech. L. Journ.*, 1997).

[81]- Si esprime diversamente Pierfrancesco Catarinella: "l'attuale ius conditus, che ovunque si limita a riconoscere ad ogni autore la facoltà di rinunciare ai propri diritti patrimoniali, pare perfettamente sufficiente, di massima, alla promozione della creatività." Cfr. CATARINELLA, Appunti comparativi sul diritto d'autore in internet, in IDA., 3/2003, p. 347.

[82]- Sui problemi di disparità dei due modelli e sulle derivanti difficoltà per l'armonizzazione, v. DAVIES, *op. cit.*, cap. 13.

BIBLIOGRAFIA

TESTI SULLA CULTURA OPENSOURCE IN GENERALE

- AA.VV. (a cura di DIBONA, OCKAM e STONE), *Open Sources - Voices from The Open Source Revolution*, O'Reilly, U.S.A., 1999. Edizione italiana: *Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source*, Apogeo, Milano, 1999; disponibile anche in versione telematica gratuita (quasi integrale) su www.apogeonline.com/ebook/90016/scheda.

- AA.VV. (a cura di MARI e ROMAGNOLO), *Revolution OS*, Apogeo, Milano, 2003.

- BASSI, *Open Source - analisi di un movimento*, Apogeo, Milano, 2000; disponibile anche alla pagina web www.apogeonline.com/ebook/90026/scheda.xhtml oppure alla pagina web www.dvara.net/HK/open.asp.

- DIDONÈ, *Modelli di business per il software libero,* tesi di laurea; disponibile alla pagina web http://superdido.com/luca/index-luca.html. [sotto licenza FDL]

- GRANDI, *Introduzione al mondo del software libero e dell'opensource*, 2004; disponibile alla pagina web http://it.tldp.org/doc-it/intro-swlibero/index.html [sotto duplice licenza FDL e Creative Commons)

- MEO, *Software libero e open source*, Mondo Digitale, 2002; disponibile anche su www.aiscris.it/open_source.php oppure su www.dvara.net/HK/open.asp.

- MUFFATTO E FALDANI, *Open Source: strategie, organizzazione, prospettive*, Il mulino, 2004.

- RAGUSA, *Sviluppo e ordinamento istituzionale nel mercato del software: il modello del software libero*, tesi di laurea anno 2001-2002, Università Statale di Milano, Facoltà di Scienze Politiche; disponibile in versione schematica su www.copyleft-italia.it/pubblicazioni. [sotto licenza Creative Commons]

- STALLMAN, *Free Software, Free Society: The Selected Essays of Richard M. Stallman*, Free Software Foundation, U.S.A., 2002; ed. italiana *Software libero, pensiero libero: saggi scelti di Richard Stallman* (vol. 1 e vol. 2), a cura di B. Parrella e Ass. Software Libero, Stampa Alternativa, 2003; disponibile anche alla pagina web www.copyleft-italia.it/pubblicazioni. [con permesso di copia letterale].

- VALVOLA SCELSI, *No copyright - nuovi diritti nel 2000*, Shake Underground, Milano, 1994.

- WILLIAMS, *Free as in freedom*, O'Reilly, U.S.A., 2002; edizione italiana *Codice libero: Richard Stallman e la crociata per il software libero* (traduzione di B. Parrella), Apogeo, Milano, 2003; disponibile anche su www.copyleft-italia.it/pubblicazioni. – [sotto licenza FDL].

TESTI GIURIDICI

- AA.VV., *AIDA - Annali italiani del diritto d'autore e dello spettacolo*, rivista giuridica a cura di L.C. Ubertazzi, edizione 2004, Giuffrè, Milano.

- AA.VV., *Quaderni di AIDA n.13* (a cura di L.C. Ubertazzi), Giuffrè, Milano, 2005.

- BALKIN, DAVIS, LEMLEY, LESSIG, SAMUELSON, *I diritti nell'era digitale: libertà d'espresisone e proprietà intellettuale*, Diabasis, Reggio Emilia, 2005.

- CASSANO, *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'internet*, IPSOA, Milano, 2002.

- CREATIVE COMMONS ITALIA (GRUPPO DI LAVORO), *L'esclusiva riservata dall'art. 180 l.a. alla SIAE nell'esercizio dell'attività di intermediazione di taluni diritti d'autore: inquadramento giuridico e potenziali impatti sull'iniziativa 'Creative Commons'*, documento disponibile all'URL http://creativecommons.ieiit.cnr.it/Esclusiva180_iCommonsItaly.pdf

- DAVIES, *Copyright and the public interest*, Sweet & Maxwell, London, 2002.

- DE VIVO, *L'informazione in rete, con che diritto?*, in *Inf. e dir.*, 2000, 125 ss.

- LESSIG, *The Future of Ideas: the fate of the commons in a connected world*, Random House, U.S.A., 2001.

- LESSIG, *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, The Penguin Press, New York, 2004; disponibile anche alla pagina web www.copyleft-italia.it/pubblicazioni. [sotto licenza Creative Commons]

- MC GOWAN, *Legal implications of open-source software*, in *U. Ill. L. Rev*. 241, 2001.

- ST. LAWRENT, *Understanding open source and free software licensing*, O'Reilly, 2004. [sotto licenza Creative Commons]

SITI WEB DI MAGGIORE RILEVANZA

- http://www.gnu.org/ (sito ufficiale del progetto GNU).
- http://www.gnu.org/copyleft (sezione dedicata al concetto di 'copyleft').
- http://www.gnu.org/philosophy (sezione dedicata al materiale di sensibilizzazione e di propaganda).
- http://www.fsf.org/ (sito ufficiale della Free Software Foundation)
- http://www.opensource.org/ (il sito ufficiale della Open Source Iniziative).
- http://www.softwarelibero.it/ (sito dell'Associaione Software Libero).
- http://www.openlabs.it/ (sito di Openlabs, associazione italiana che promuove il softwarelibero).
- http://www.creativecommons.org/ (il sito ufficiale del Progetto Creative Commons).
- http://www.creativecommons.it/ (indirizzo della sezione italiana del sito).
- http://www.wikipedia.org/ (il sito dell'enciclopedia libera Wikipedia).
- http://www.gnutemberg.org/ (il sito del Progetto GNUtemberg).
- http://openmusic.linuxtag.org/ (sito del progetto tedesco OpenMusic).

- http://www.fmpl.org/ (sito del progetto Free Music).
- http://www.eff.org/ (sito della Electronic Frontier Foundation).
- http://dsl.org/ (sito dedicato alla diffusione della licenza Design Science License).
- http://www.musique-libre.com/ (sito del progetto francese dedicato al libera diffusione delle opere musicali).
- http://www.agnula.org/ (sito del progetto AGNULA)
- http://artlibre.org/ (sito del progetto francese Artlibre).
- http://www.plos.org/ (sito del Public Library of Science).
- http://www.stallman.org/ (sito personale di Richard Stallman)
- http://www.lessig.org/ (sito personale del Prof. Lawrence Lessig)
- http://www.catb.org/~esr/ (sito personale di Eric Raymond)
- http://www.negativland.com/ (sito dell'associazione statunitense Negativland).
- http://www.opengamingfoundation.org/ (sito della Open Gaming Foundation).
- http://www.ibiblio.org/eldritch (sito della Eldritch Press, casa editrice di libri di 'public domain', scaricabili anche dal sito).
- http://www.liberliber.it/ (biblioteca virtuale con testi di diverso tipo liberamente scaricabili)
- http://copydown.inventati.org/ (sito italiano dedicato in generale al fenomeno del copyleft).
- http://eldred.cc/ (sito di promozione della filosofia del 'public domain', a cura di Eric Eldred).
- http://www.liberacultura.it/ (sito italiano di promozione della libera condivisione delle conoscenze)
- http://www.linux.it/ (principale sito italiano dedicato al mondo di Linux).
- http://openphoto.net/ (sito del progetto OpenPhoto)
- http://it.tldp.org/ (sito dell'Italian Linux Documentation Project)
- http://www.creattivismo.openlabs.it/ (sito dell'associazione CreAttiva - gruppo di attivismo creativo)
- http://hipatia.info/ (sito che promuove la conoscenza libera in rapporto col rispetto dei diritti fondamentali dell'uomo)
- http://www.ubertazzi.it/ (sito personale del professor Ubertazzi, docente di diritto industriale, con sezione dedicata a studi giuridici sul mondo opensource).
- http://www.dvara.net/HK/open.asp (bibliografia completa e dettagliata sulla cultura hacker e sul software libero).
- http://linux.kuht.it/risorse/freelosofy/freelosofy.php (bibliografia completa e dettagliata sulla cultura hacker e sul software libero).

DOCUMENTI

LICENZA GNU GPL
Versione 'common deed' italiana rilasciata da Creative Commons

La Gnu-General public license è una licenza Software Libero.

Come tutte le licenze Software Libero ti garantisce le seguenti quattro libertà:

-La libertà di eseguire il programma, per qualsiasi scopo.

-La libertà di studiare come funziona il programma e adattarlo alle proprie esigenze.

-La libertà di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo.

-La libertà di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

Si possono esercitare le libertà qui specificate, a patto di rispettare le condizioni esplicitate in questa licenza. Le condizioni più importanti sono:

-Si deve riprodurre chiaramente su ogni copia un'appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; si devono mantenere intatti tutti i riferimenti a questa licenza e all'assenza di ogni garanzia; si deve dare a ogni altro destinatario del programma una copia della Gnu-General public license insieme al programma. Ogni traduzione della Gnu-General public license deve essere accompagnata dalla Gnu-General public license.

-Se si modifica la propria copia o le proprie copie del programma o parte di esso, o se si sviluppa un programma basato su di esso, si può redistribuire il lavoro risultante a patto di farlo sotto le condizioni della Gnu-General public license. Ogni traduzione della Gnu-General public license deve essere accompagnata dalla Gnu-General public license.

-Se si copia o si distribuisce il programma, si deve corredarlo del corrispondente codice sorgente completo, in una forma leggibile dal calcolatore. In alternativa è possibile allegare al programma un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, in cui si dichiara di fornire, a chiunque ne faccia richiesta, una copia completa del codice sorgente corrispondente, in una forma leggibile dal calcolatore e a un prezzo non superiore la costo di trasferimento del sorgente.

-Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in lingua corrente dei termini legali della Licenza completa Gnu General Public License che si trova all'URL:
http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html

LICENZA GNU LGPL
Versione 'common deed' italiana rilasciata da Creative Commons

La Gnu-Lesser general public license è una licenza Software Libero. Come tutte le licenze Software Libero ti garantisce le seguenti quattro libertà:

-La libertà di eseguire il programma, per qualsiasi scopo.

-La libertà di studiare come funziona il programma e adattarlo alle proprie esigenze.

-La libertà di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo.

-La libertà di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

Si possono esercitare le libertà qui specificate, a patto di rispettare le condizioni esplicitate in questa licenza. La licenza Gnu-Lgpl è pensata più per le librerie di funzioni che per programmi eseguibili completi. Le condizioni più importanti sono:

-Si deve riprodurre chiaramente su ogni copia un'appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; si devono mantenere intatti tutti i riferimenti a questa licenza e all'assenza di ogni garanzia; si deve dare a ogni altro destinatario del programma una copia della Gnu-Lesser general public license insieme al programma. Ogni traduzione della Gnu-Lesser general public license deve essere accompagnata dalla Gnu-Lesser general public license.

-Se si modifica la propria copia o le proprie copie della Libreria o parte di essa, si può redistribuire la libreria risultante a patto di farlo sotto le condizioni della Licenza Generica Minore Gnu. Ogni traduzione della Licenza Generica Minore Gnu deve

essere accompagnata dal testo originale della Gnu Lesser General Public License.
-Se si copia o si distribuisce la Libreria, si deve corredarla del corrispondente codice sorgente completo, in una forma leggibile dal calcolatore o di un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, di fornire un copia completa del codice sorgente corrispondente, in una forma leggibile dal calcolatore. Non serve fornire il codice sorgente dei programmi che si collegano alla Libreria.
Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni. Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) Gnu Lesser General Public License che si trova all'URL:
http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html

LICENZA BSD
Traduzione italiana di Simone Aliprandi (versione originale tratta da www.xfree86.org/3.3.6/COPYRIGHT2.html)

Copyright (c) <*anno*>, <*nome del titolare*>.
Tutti i diritti riservati.
Sono permesse la ridistribuzione e l'utilizzo in forma sorgente o binaria, con o senza modifiche, solo se vengono rispettate le seguenti condizioni:
1- Le ridistribuzioni del codice sorgente devono mantenere la nota sul copyright riportata qui sopra, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza.
2- Le ridistribuzioni in forma binaria devono riprodurre la nota sul copyright riportata qui sopra, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza nella documentazione e/o nell'altro materiale fornito con la distribuzione.
3- Il nome dell'autore non potrà essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivati da questo software, senza un previo apposito permesso scritto dell'autore.
IL PROGRAMMA È FORNITO DALL'AUTORE "COSÌ COM'È", ED E' RIFIUTATA OGNI GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, COMPRENDENDO, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITÀ E UTILIZZABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO.
IN NESSUN CASO L'AUTORE SARA' RESPONSABILE PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, INCIDENTALI, ESEMPLARI O CONSEGUENTI (INCLUDENDO, SENZA LIMITARSI A QUESTO, IL CONSEGUIMENTO DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, LA PERDITA DELL'USO, DI DATI O DI PROFITTO; O L'INTERRUZIONE DELL'ATTIVITA') CAUSATI IN QUALUNQUE MODO E PER OGNI IPOTESI DI RESPONSABILITA' (SE IN CONTRATTO, DI STRETTA RESPONSABILITA') O TORTO (INCLUSA LA NEGLIGENZA O ALTRE FATTISPECIE) CHE NASCONO IN QUALUNQUE MODO AL DI LA' DELL'USO DI QUESTO SOFTWARE, PERSINO SE AVVERTITO DELLA POSSIBILITA' DI TALE DANNO.

OPEN SOURCE DEFINITION
Traduzione italiana tratta dal libro "Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source (Apogeo, 1999) e aggiornata alla 'versione 1.9' da Simone Aliprandi.

Introduzione.
Open Source non significa solo accesso al codice sorgente. I termini di distribuzione di un programma Open Source devono essere consoni ai criteri seguenti:
1- RIDISTRIBUZIONE LIBERA.
La licenza non deve impedire ad alcuna parte in causa la vendita o la cessione del software come componente di una distribuzione di software aggregato che contenga programmi proveniente da sorgenti diverse. La licenza non può richiedere diritti o il pagamento di altre concessioni per tale vendita.
2- CODICE SORGENTE.
Il programma deve includere il codice sorgente e deve consentire la distribuzione tanto in codice sorgente che in forma compilata. Laddove una qualunque forma del prodotto non sia distribuita corredata del codice sorgente, devono essere disponibili mezzi ben pubblicizzati per ottenere il codice sorgente, richiedendo non più di un ragionevole costo di riproduzione, o preferibilmente per scaricarlo via Internet senza costi aggiuntivi. Il codice sorgente deve essere la forma preferenziale nella quale un programmatore modifichi un programma. Codice deliberatamente offuscato non è ammesso. Forme intermedie quali l'output di un preprocessore o di un traduttore non sono ammesse.
3- OPERE DERIVATE.
La licenza deve permettere modifiche e opere derivate e deve consentire la loro distribuzione

sotto i medesimi termini della licenza del software originale.
4- INTEGRITÀ DEL CODICE SORGENTE DELL'AUTORE.
La licenza può proibire che il codice sorgente venga distribuito in forma modificata solo se la licenza permette la distribuzione di "patch file" con il codice sorgente allo scopo di modificare il programma al momento della costruzione. La licenza deve permettere esplicitamente la distribuzione di software costruito da codice sorgente modificato. La licenza può richiedere che le opere derivate vadano sotto nome o numero di versione differenti da quelli del software originale.
5- NESSUNA DISCRIMINAZIONE CONTRO PERSONE O GRUPPI.
La licenza non deve discriminare alcuna persona o gruppo di persone.
6- NESSUNA DISCRIMINAZIONE DI SETTORI.
La licenza non deve proibire ad alcuno l'uso del programma in uno specifico campo o per un determinato proposito. Per esempio, non può impedire che il programma venga usato a scopi commerciali o nella ricerca genetica.
7- DISTRIBUZIONE DELLA LICENZA.
I diritti relativi al programma devono applicarsi a tutti coloro ai quali il programma sia ridistribuito, senza necessità di esecuzione di una licenza aggiuntiva da parte di questi.
8- LA LICENZA NON DEV'ESSERE SPECIFICA A UN PRODOTTO.
I diritti relativi a un programma non devono dipendere dall'essere il programma parte di una particolare distribuzione software. Se il programma è estratto da quella distribuzione e usato o distribuito entro i termini della licenza del programma stesso, tutte le parti a cui il programma sia ridistribuito dovrebbero avere gli stessi diritti che vengono garantiti in unione alla distribuzione software originale.
9- LA LICENZA NON DEVE CONTAMINARE ALTRO SOFTWARE.
La licenza non deve porre restrizioni ad altro software che sia distribuito insieme a quello licenziato. Per esempio, la licenza non deve pretendere che tutti gli altri programmi distribuiti sullo stesso media debbano essere software Open Source.
10- LA LICENZA DEV'ESSERE TECNOLOGICAMENTE NEUTRALE.
Nessuna condizione della licenza può essere prevista per qualche particolare tecnologia o tipo di interfaccia.

LICENZA GNU FDL
Versione 1.1, Marzo 2000
traduzione italiana disponibile al sito
www.softwarelibero.it/gnudoc/fdl.it.html

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA
Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza, ma non ne è permessa la modifica.
0. PREAMBOLO
Lo scopo di questa licenza è di rendere un manuale, un testo o altri documenti scritti "liberi" nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e redistribuirli, con o senza modifiche, a fini di lucro o no. In secondo luogo questa licenza prevede per autori ed editori il modo per ottenere il giusto riconoscimento del proprio lavoro, preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri.
Questa licenza è un "copyleft": ciò vuol dire che i lavori che derivano dal documento originale devono essere ugualmente liberi. è il complemento alla Licenza Pubblica Generale GNU, che è una licenza di tipo "copyleft" pensata per il software libero. Abbiamo progettato questa licenza al fine di applicarla alla documentazione del software libero, perché il software libero ha bisogno di documentazione libera: un programma libero dovrebbe accompagnarsi a manuali che forniscano la stessa libertà del software. Ma questa licenza non è limitata alla documentazione del software; può essere utilizzata per ogni testo che tratti un qualsiasi argomento e al di là dell'avvenuta pubblicazione cartacea. Raccomandiamo principalmente questa licenza per opere che abbiano fini didattici o per manuali di consultazione.
1. APPLICABILITÀ E DEFINIZIONI
Questa licenza si applica a qualsiasi manuale o altra opera che contenga una nota messa dal detentore del copyright che dica che si può distribuire nei termini di questa licenza. Con "Documento", in seguito ci si riferisce a qualsiasi manuale o opera. Ogni fruitore è un destinatario della licenza e viene indicato con "voi".
Una "versione modificata" di un documento è ogni opera contenente il documento stesso o parte di esso, sia riprodotto alla lettera che con modifiche, oppure traduzioni in un'altra lingua.
Una "sezione secondaria" è un'appendice cui si fa riferimento o una premessa del documento e riguarda esclusivamente il rapporto dell'editore o

dell'autore del documento con l'argomento generale del documento stesso (o argomenti affini) e non contiene nulla che possa essere compreso nell'argomento principale. (Per esempio, se il documento è in parte un manuale di matematica, una sezione secondaria non può contenere spiegazioni di matematica). Il rapporto con l'argomento può essere un tema collegato storicamente con il soggetto principale o con soggetti affini, o essere costituito da argomentazioni legali, commerciali, filosofiche, etiche o politiche pertinenti.
Le "sezioni non modificabili" sono alcune sezioni secondarie i cui titoli sono esplicitamente dichiarati essere sezioni non modificabili, nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza.
I "testi copertina" sono dei brevi brani di testo che sono elencati nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza.
Una copia "trasparente" del documento indica una copia leggibile da un calcolatore, codificata in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, i cui contenuti possono essere visti e modificati direttamente, ora e in futuro, con generici editor di testi o (per immagini composte da pixel) con generici editor di immagini o (per i disegni) con qualche editor di disegni ampiamente diffuso, e la copia deve essere adatta al trattamento per la formattazione o per la conversione in una varietà di formati atti alla successiva formattazione. Una copia fatta in un altro formato di file trasparente il cui markup è stato progettato per intralciare o scoraggiare modifiche future da parte dei lettori non è trasparente. Una copia che non è trasparente è "opaca".
Esempi di formati adatti per copie trasparenti sono l'ASCII puro senza markup, il formato di input per Texinfo, il formato di input per LaTex, SGML o XML accoppiati ad una DTD pubblica e disponibile, e semplice HTML conforme agli standard e progettato per essere modificato manualmente. Formati opachi sono PostScript, PDF, formati proprietari che possono essere letti e modificati solo con word processor proprietari, SGML o XML per cui non è in genere disponibile la DTD o gli strumenti per il trattamento, e HTML generato automaticamente da qualche word processor per il solo output.
La "pagina del titolo" di un libro stampato indica la pagina del titolo stessa, più qualche pagina seguente per quanto necessario a contenere in modo leggibile, il materiale che la licenza prevede che compaia nella pagina del titolo. Per opere in formati in cui non sia contemplata esplicitamente la pagina del titolo, con "pagina del titolo" si intende il testo prossimo al titolo dell'opera, precedente l'inizio del corpo del testo.
2. COPIE LETTERALI
Si può copiare e distribuire il documento con l'ausilio di qualsiasi mezzo, per fini di lucro e non, fornendo per tutte le copie questa licenza, le note sul copyright e l'avviso che questa licenza si applica al documento, e che non si aggiungono altre condizioni al di fuori di quelle della licenza stessa. Non si possono usare misure tecniche per impedire o controllare la lettura o la produzione di copie successive alle copie che si producono o distribuiscono. Però si possono ricavare compensi per le copie fornite. Se si distribuiscono un numero sufficiente di copie si devono seguire anche le condizioni della sezione 3. Si possono anche prestare copie e con le stesse condizioni sopra menzionate possono essere utilizzate in pubblico.
3. COPIARE IN NOTEVOLI QUANTITÀ
Se si pubblicano a mezzo stampa più di 100 copie del documento, e la nota della licenza indica che esistono uno o più testi copertina, si devono includere nelle copie, in modo chiaro e leggibile, tutti i testi copertina indicati: il testo della prima di copertina in prima di copertina e il testo di quarta di copertina in quarta di copertina. Ambedue devono identificare l'editore che pubblica il documento. La prima di copertina deve presentare il titolo completo con tutte le parole che lo compongono egualmente visibili ed evidenti. Si può aggiungere altro materiale alle copertine. Il copiare con modifiche limitate alle sole copertine, purché si preservino il titolo e le altre condizioni viste in precedenza, è considerato alla stregua di copiare alla lettera.
Se il testo richiesto per le copertine è troppo voluminoso per essere riprodotto in modo leggibile, se ne può mettere una prima parte per quanto ragionevolmente può stare in copertina, e continuare nelle pagine immediatamente seguenti.
Se si pubblicano o distribuiscono copie opache del documento in numero superiore a 100, si deve anche includere una copia trasparente leggibile da un calcolatore per ogni copia o menzionare per ogni copia opaca un indirizzo di una rete di calcolatori pubblicamente accessibile in cui vi sia una copia trasparente completa del documento, spogliato di materiale aggiuntivo, e a cui si possa accedere anonimamente e gratuitamente per scaricare il documento usando i protocolli standard e pubblici generalmente usati. Se si adotta l'ultima

opzione, si deve prestare la giusta attenzione, nel momento in cui si inizia la distribuzione in quantità elevata di copie opache, ad assicurarsi che la copia trasparente rimanga accessibile all'indirizzo stabilito fino ad almeno un anno di distanza dall'ultima distribuzione (direttamente o attraverso rivenditori) di quell'edizione al pubblico.
E' caldamente consigliato, benché non obbligatorio, contattare l'autore del documento prima di distribuirne un numero considerevole di copie, per metterlo in grado di fornire una versione aggiornata del documento.
4. MODIFICHE
Si possono copiare e distribuire versioni modificate del documento rispettando le condizioni delle precedenti sezioni 2 e 3, purché la versione modificata sia realizzata seguendo scrupolosamente questa stessa licenza, con la versione modificata che svolga il ruolo del "documento", così da estendere la licenza sulla distribuzione e la modifica a chiunque ne possieda una copia. Inoltre nelle versioni modificate si deve:
A. Usare nella pagina del titolo (e nelle copertine se ce ne sono) un titolo diverso da quello del documento, e da quelli di versioni precedenti (che devono essere elencati nella sezione storia del documento ove presenti). Si può usare lo stesso titolo di una versione precedente se l'editore di quella versione originale ne ha dato il permesso.
B. Elencare nella pagina del titolo, come autori, una o più persone o gruppi responsabili in qualità di autori delle modifiche nella versione modificata, insieme ad almeno cinque fra i principali autori del documento (tutti gli autori principali se sono meno di cinque).
C. Dichiarare nella pagina del titolo il nome dell'editore della versione modificata in qualità di editore.
D. Conservare tutte le note sul copyright del documento originale.
E. Aggiungere un'appropriata licenza per le modifiche di seguito alle altre licenze sui copyright.
F. Includere immediatamente dopo la nota di copyright, un avviso di licenza che dia pubblicamente il permesso di usare la versione modificata nei termini di questa licenza, nella forma mostrata nell'addendum alla fine di questo testo.
G. Preservare in questo avviso di licenza l'intera lista di sezioni non modificabili e testi copertina richieste come previsto dalla licenza del documento.
H. Includere una copia non modificata di questa licenza.
I. Conservare la sezione intitolata "Storia", e il suo titolo, e aggiungere a questa un elemento che riporti al minimo il titolo, l'anno, i nuovi autori, e gli editori della versione modificata come figurano nella pagina del titolo. Se non ci sono sezioni intitolate "Storia" nel documento, createne una che riporti il titolo, gli autori, gli editori del documento come figurano nella pagina del titolo, quindi aggiungete un elemento che descriva la versione modificata come detto in precedenza.
J. Conservare l'indirizzo in rete riportato nel documento, se c'è, al fine del pubblico accesso ad una copia trasparente, e possibilmente l'indirizzo in rete per le precedenti versioni su cui ci si è basati. Questi possono essere collocati nella sezione "Storia". Si può omettere un indirizzo di rete per un'opera pubblicata almeno quattro anni prima del documento stesso, o se l'originario editore della versione cui ci si riferisce ne dà il permesso.
K. In ogni sezione di "Ringraziamenti" o "Dediche", si conservino il titolo, il senso, il tono della sezione stessa.
L. Si conservino inalterate le sezioni non modificabili del documento, nei propri testi e nei propri titoli. I numeri della sezione o equivalenti non sono considerati parte del titolo della sezione.
M. Si cancelli ogni sezione intitolata "Riconoscimenti". Solo questa sezione può non essere inclusa nella versione modificata.
N. Non si modifichi il titolo di sezioni esistenti come "miglioria" o per creare confusione con i titoli di sezioni non modificabili.
Se la versione modificata comprende nuove sezioni di primaria importanza o appendici che ricadono in "sezioni secondarie", e non contengono materiale copiato dal documento, si ha facoltà di rendere non modificabili quante sezioni si voglia. Per fare ciò si aggiunga il loro titolo alla lista delle sezioni immutabili nella nota di copyright della versione modificata. Questi titoli devono essere diversi dai titoli di ogni altra sezione.
Si può aggiungere una sezione intitolata "Riconoscimenti", a patto che non contenga altro che le approvazioni alla versione modificata prodotte da vari soggetti--per esempio, affermazioni di revisione o che il testo è stato approvato da una organizzazione come la definizione normativa di uno standard.
Si può aggiungere un brano fino a cinque parole come Testo Copertina, e un brano fino a 25 parole come Testo di Retro Copertina, alla fine dell'elenco dei Testi Copertina nella versione modificata. Solamente un brano del Testo Copertina e uno

del Testo di Retro Copertina possono essere aggiunti (anche con adattamenti) da ciascuna persona o organizzazione. Se il documento include già un testo copertina per la stessa copertina, precedentemente aggiunto o adattato da voi o dalla stessa organizzazione nel nome della quale si agisce, non se ne può aggiungere un altro, ma si può rimpiazzare il vecchio ottenendo l'esplicita autorizzazione dall'editore precedente che aveva aggiunto il testo copertina. L'autore/i e l'editore/i del "documento" non ottengono da questa licenza il permesso di usare i propri nomi per pubblicizzare la versione modificata o rivendicare l'approvazione di ogni versione modificata.

5. UNIONE DI DOCUMENTI

Si può unire il documento con altri realizzati sotto questa licenza, seguendo i termini definiti nella precedente sezione 4 per le versioni modificate, a patto che si includa l'insieme di tutte le Sezioni Invarianti di tutti i documenti originali, senza modifiche, e si elenchino tutte come Sezioni Invarianti della sintesi di documenti nella licenza della stessa.

Nella sintesi è necessaria una sola copia di questa licenza, e multiple sezioni invarianti possono essere rimpiazzate da una singola copia se identiche. Se ci sono multiple Sezioni Invarianti con lo stesso nome ma contenuti differenti, si renda unico il titolo di ciascuna sezione aggiungendovi alla fine e fra parentesi, il nome dell'autore o editore della sezione, se noti, o altrimenti un numero distintivo. Si facciano gli stessi aggiustamenti ai titoli delle sezioni nell'elenco delle Sezioni Invarianti nella nota di copiright della sintesi.

Nella sintesi si devono unire le varie sezioni intitolate "storia" nei vari documenti originali di partenza per formare una unica sezione intitolata "storia"; allo stesso modo si unisca ogni sezione intitolata "Ringraziamenti", e ogni sezione intitolata "Dediche". Si devono eliminare tutte le sezioni intitolate "Riconoscimenti".

6. RACCOLTE DI DOCUMENTI

Si può produrre una raccolta che consista del documento e di altri realizzati sotto questa licenza; e rimpiazzare le singole copie di questa licenza nei vari documenti con una sola inclusa nella raccolta, solamente se si seguono le regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera come se si applicassero a ciascun documento.

Si può estrarre un singolo documento da una raccolta e distribuirlo individualmente sotto questa licenza, solo se si inserisce una copia di questa licenza nel documento estratto e se si seguono tutte le altre regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera del documento.

7. RACCOGLIERE INSIEME A LAVORI INDIPENDENTI

Una raccolta del documento o sue derivazioni con altri documenti o lavori separati o indipendenti, all'interno di o a formare un archivio o un supporto per la distribuzione, non è una "versione modificata" del documento nella sua interezza, se non ci sono copiright per l'intera raccolta. Ciascuna raccolta si chiama allora "aggregato" e questa licenza non si applica agli altri lavori contenuti in essa che ne sono parte, per il solo fatto di essere raccolti insieme, qualora non siano però loro stessi lavori derivati dal documento. Se le esigenze del Testo Copertina della sezione 3 sono applicabili a queste copie del documento allora, se il documento è inferiore ad un quarto dell'intero aggregato i Testi Copertina del documento possono essere piazzati in copertine che delimitano solo il documento all'interno dell'aggregato. Altrimenti devono apparire nella copertina dell'intero aggregato.

8. TRADUZIONI

La traduzione è considerata un tipo di modifica, e di conseguenza si possono distribuire traduzioni del documento seguendo i termini della sezione 4. Rimpiazzare sezioni non modificabili con traduzioni richiede un particolare permesso da parte dei detentori del diritto d'autore, ma si possono includere traduzioni di una o più sezioni non modificabili in aggiunta alle versioni originali di queste sezioni immutabili. Si può fornire una traduzione della presente licenza a patto che si includa anche l'originale versione inglese di questa licenza. In caso di discordanza fra la traduzione e l'originale inglese di questa licenza la versione originale inglese prevale sempre.

9. TERMINI

Non si può applicare un'altra licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo al di fuori dei termini espressamente previsti da questa licenza. Ogni altro tentativo di applicare un'altra licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo è deprecato e pone fine automaticamente ai diritti previsti da questa licenza. Comunque, per quanti abbiano ricevuto copie o abbiano diritti coperti da questa licenza, essi non ne cessano se si rimane perfettamente coerenti con quanto previsto dalla stessa.

10. REVISIONI FUTURE DI QUESTA LICENZA

La Free Software Foundation può pubblicare nuove, rivedute versioni della Licenza per

Documentazione Libera GNU volta per volta. Qualche nuova versione potrebbe essere simile nello spirito alla versione attuale ma differire in dettagli per affrontare nuovi problemi e concetti. Si veda http://www.gnu.org/copyleft.
Ad ogni versione della licenza viene dato un numero che distingue la versione stessa. Se il documento specifica che si riferisce ad una versione particolare della licenza contraddistinta dal numero o "ogni versione successiva", si ha la possibilità di seguire termini e condizioni sia della versione specificata che di ogni versione successiva pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation. Se il documento non specifica un numero di versione particolare di questa licenza, si può scegliere ogni versione pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation.

LE LICENZE CREATIVE COMMONS ITALIANE (in versione 'common deed')

Attribuzione 2.0 Italia
Tu sei libero:
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera
-di creare opere derivate
-di utilizzare l'opera per scopi commerciali.
Alle seguenti condizioni:
*Attribuzione. Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL: http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/it/legalcode.

Attribuzione-NonCommerciale 2.0 Italia
Tu sei libero:
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera
-di creare opere derivate
Alle seguenti condizioni:
*Attribuzione. Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Non commerciale. Non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL: http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/it/legalcode.

Attribuzione-NonCommerciale-CondividiAlloStessoModo 2.0 Italia
Tu sei libero:
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera
-di creare opere derivate
Alle seguenti condizioni:
*Attribuzione. Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Non commerciale. Non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali.
*Condividi sotto la stessa licenza. Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera, puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/it/legalcode.

Attribuzione-CondividiAlloStessoModo 2.0 Italia
Tu sei libero:
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera
-di creare opere derivate
-di utilizzare l'opera per scopi commerciali.
Alle seguenti condizioni:
*Attribuzione. Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Condividi sotto la stessa licenza. Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera, puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribu-

zione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL: http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/it/legalcode.

Attribuzione-NoOpereDerivate 2.0 Italia
Tu sei libero:
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera
-di utilizzare l'opera per scopi commerciali.
Alle seguenti condizioni:
*Attribuzione. Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*No opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL: http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/legalcode.

Attribuzione-NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.0 Italia
Tu sei libero:
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera
Alle seguenti condizioni:
*Attribuzione. Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Non commerciale. Non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali.
*No opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/legalcode.

Sampling 1.0
Tu sei libero:
-di realizzare campionamenti (sampling), di mescolare o di trasformare creativamente quest'opera per scopi sia commerciali che non commerciali.
Alle seguenti condizioni:
*Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Non puoi utilizzare quest'opera per pubblicizzare o promuovere altro se non l'opera derivata da essa.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Per nessun motivo puoi eseguire, esibire o distribuire copie di quest'opera nella sua interezza.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL http://creativecommons.org/licenses/sampling/1.0/legalcode.

Sampling Plus 1.0
Tu sei libero:
-di realizzare campionamenti (sampling), di mescolare o di trasformare creativamente quest'opera per scopi sia commerciali che non commerciali.
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico copie dell'opera nella sua interezza (ad esempio file-sharing o webcasting per scopi non commerciali).
Alle seguenti condizioni:
*Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Non puoi utilizzare quest'opera per pubblicizzare o promuovere altro se non l'opera derivata da essa.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL http://creativecommons.org/licenses/sampling+/1.0/legalcode

Sampling Plus NonCommerciale 1.0
Tu sei libero:
-di realizzare campionamenti (sampling), di mescolare o di trasformare creativamente quest'opera per

scopi non commerciali.
-di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico copie dell'opera nella sua interezza (ad esempio file-sharing o webcasting per scopi non commerciali).
Alle seguenti condizioni:
*Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
*Non puoi utilizzare quest'opera per pubblicizzare o promuovere altro se non l'opera derivata da essa.
In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in lingua corrente dei concetti chiave della licenza completa (codice legale) che si trova all'URL http://creativecommons.org/licenses/nc-sampling+/1.0/legalcode.

LICENZA GREEN OPENMUSIC
Bozza. Versione 1.1. 22 aprile 2001
Tratta da: http://openmusic.linuxtag.org/
(traduzione italiana di Simone Aliprandi)

I. CONDIZIONI PER VERSIONI SIA NON MODIFICATE CHE MODIFICATE
Le opere OpenMusic possono essere riprodotte e distribuite interamente o in parte, con ogni supporto materiale o elettronico, purché ci si attenga ai termini di questa licenza e questa licenza o una sua incorporazione compiuta attraverso riferimento (con qualsiasi opzione scelta dall'autore/dagli autori e/o dall'editore) sia riportata nella riproduzione.
La formula esatta per un'incorporazione (allegazione) attraverso riferimento è la seguente:
copyright (c) <anno> by <nome dell'autore o della persona designata>
Questo materiale può essere distribuito solo se è assoggettato ai termini e alle condizioni riportate nella Green Open Music License, v. X.Y. o successiva (la versione più recente è attualmente disponibile su http://openmusic.linuxtag.org/). Il riferimento deve essere immediatamente seguito da alcune opzioni prescelte dall'autore e/o editore dell'opera (vedi sezione VI). Il riferimento deve essere incorporato in ogni pubblicazione dell'opera, sia essa materiale o elettronica. Se l'opera fosse diffusa per radio o il riferimento non potesse essere incorporato (allegato) per ragioni fisiche, il riferimento può essere omesso previo permesso ottenuto dal titolare del copyright.
E' permessa una ridistribuzione commerciale del materiale sotto licenza OpenMusic.
Ogni pubblicazione in forma fisica (come un CD) richiederà la citazione dell'editore e dell'autore originale. I nomi dell'editore e dell'autore appariranno su tutte le superfici esterne del prodotto. Su tutte le superfici esterne del prodotto il nome dell'editore originario sarà largo quanto il titolo dell'opera e citato come possessivo rispetto al titolo.
II. COPYRIGHT
Il copyright di ogni prodotto OpenMusic è detenuto dal suo autore o da chi per lui. Se l'opera coperta da questa licenza legato ad uno specifico mezzo di diffusione (vedi sezione VI) è possibile per l'autore o chi ne fa le veci pubblicare l'opera su un supporto differente coperto da una differente licenza.
III. SCOPO DELLA LICENZA
I seguenti termini delle licenza si applicano a tutte le opere OpenMusic, eccetto dove indicato specificamente.
La mera aggregazione di opere OpenMusic o di una porzione di un'opera OpenMusic con altre opere sullo stesso supporto non comporterà l'applicazione di questa licenza a queste altre opere. L'opera così aggregata dovrà contenere un'avvertenza che specifichi l'inclusione di materiale OpenMusic e un appropriata nota sul copyright.
SCOMPONIBILITÀ. Se qualche parte di questa licenza risulta inapplicabile in qualche ordinamento, le parti restanti della licenza rimangono in vigore.
NESSUNA GARANZIA. Le opere OpenMusic sono licenziate e fornite "così come sono" senza alcun tipo di garanzia, esplicita o implicita, incluse, ma non limitandosi a queste, le garanzie implicite di commerciabilità e utilizzabilità per un particolare scopo o una garanzia di non violazione del diritto d'autore.
IV. CONDIZIONI PER LE OPERE DERIVATE
Tutte le versioni modificate delle opere coperte da questa licenza, incluse le opere parziali incorporate in una nuova opera, devono rispettare le seguenti condizioni:
La versione modificata deve essere contrassegnata come tale.
La persona che compie le modifiche deve essere identificata e le modifiche devono essere registrate.
La collocazione dell'opera originale non modificata deve essere identificata.
Il nome dell'autore (o degli autori) originale non

può essere usato per rivendicare o insinuare una clausola aggiunta dell'opera risultante senza il permesso dell'autore (o degli autori) originale.
La nuova opera deve essere rilasciata chiaramente sotto questa licenza, con la versione modificata che si aggiunge come parte dell'opera, così permettendo la distribuzione e l'ulteriore modifica della versione modificata a chiunque ne possegga una copia.
V. CONSIGLI PER UNA CORRETTA APPLICAZIONE
In aggiunta alle condizioni di questa licenza, a coloro che ridistribuiscono è richiesto e fortemente raccomandato che: se volete distribuire opere OpenMusic in forma fisica, rendiate noto via e-mail agli autori la vostra intenzione di ridistribuire almeno trenta giorni prima che il vostro supporto venga inciso definitivamente (freeze), per dare agli autori il tempo di apportare aggiornamenti all'opera. Questa notificazione dovrebbe descrivere le modifiche eseguite sull'opera, se ce ne sono. Tutte le modifiche sostanziali (incluse le cancellazioni) siano descritte in un documento allegato all'opera. In fine, anche se non è reso obbligatorio da questa licenza, è considerato buona norma offrire agli autori originali una copia gratuita di ogni fisica manifestazione di un'opera sotto licenza OpenMusic.
VI. OPZIONI PER LA PROTEZIONE DEI SUPPORTI
L'autore/gli autori e/o l'editore di un documento sotto licenza OpenMusic può vincolare alcune pubblicazioni dell'opera stessa o di opere derivate in tutto o in parte ad uno specifico supporto di trasmissione (per esempio "diffusione digitale via Internet"). Possono essere fatte eccezioni col previo consenso da parte del detentore del copyright. Questa opzione è scelta allegando un riferimento alla licenza o una sua copia. Questa opzione è considerata parte della licenza-modello e deve essere inclusa con la licenza (o con la sua incorporazione attraverso riferimento) nelle opere derivate.
Per completare ciò, aggiungete al riferimento alla licenza o alla copia della stessa la frase "La distribuzione dell'opera o di opere derivate da essa è limitata alla diffusione per mezzo di <qui inserite il mezzo di diffusione> salvo che si ottenga previo consenso da parte di colui che detiene il copyright."

LICENZA ART LIBRE
Versione 1.1 - Tratta da:
http://artlibre.org/licence.php/lal.htm
(traduzione italiana di Simone Aliprandi)

PREAMBOLO
Con questa licenza Art Libre è permesso copiare, diffondere e trasformare liberamente le opere rispettando i diritti d'autore.
Questa licenza non ignora affatto i diritti d'autore, anzi li riconosce e li protegge. Essa ne riformula lo spirito consentendo al pubblico di fare un uso creativo delle opere d'arte.
Dal momento che l'uso fatto del diritto della proprietà letteraria e artistica conduce a restringere l'accesso del pubblico all'opera, la licenza Art Libre ha per scopo di favorirlo.
L'intenzione è di rendere l'opera accessibile e permettere l'utilizzo dei suoi contenuti da parte di più persone possibili: utilizzarla con lo scopo di incrementare il suo utilizzo, creare nuove condizioni per la creazione con lo scopo di moltiplicare le possibilità di creazione, nel rispetto degli autori con il riconoscimento e la difesa del loro diritto morale.
Infatti, con la venuta del digitale, con l'invenzione di Internet e del software libero, è comparso un nuovo modo di creare e di produrre. E' anche il canale d'amplificazione di ciò che è stato sperimentato da numerosi artisti contemporanei. Il sapere e la creatività sono delle risorse che devono rimanere libere per essere ancora realmente il sapere e la creatività; e questo deve rimanere un obbiettivo fondamentale che non è legato direttamente ad un concreta applicazione. Creare è scoprire l'ignoto, è inventare il reale senza preoccuparsi del realismo.
Così, l'obbiettivo dell'arte non è confuso con l'oggetto d'arte finito e definito come tale.
La ragione essenziale di questa licenza Art Libre è promuovere e tutelare l'esercizio dell'arte libero dalle regole imposte dall'economia di mercato.
DEFINIZIONI
- L'opera: si tratta dell'opera condivisa, comprendendo l'opera originale così come tutte le modificazioni successive (gli originali conseguenti e le copie). E' creata per iniziativa dell'autore originario che attraverso questa licenza definisce le condizioni in base alle quali vengono fatte le modifiche.
- L'opera originale: cioè l'opera creata dall'inauguratore dell'opera condivisa, le cui copie saranno modificate da chi lo desidera.

- Le opere derivate: cioè i contributi degli autori che partecipano alla formazione dell'opera facendo uso dei diritti di riproduzione, di diffusione e di modificazione che la licenza conferisce loro.
- Originale (fonte o contenuti dell'opera): esemplare datato dell'opera, della sua definizione, della sua suddivisione, o del suo programma che l'autore presenta come riferimento per tutti gli aggiornamenti, interpretazioni, copie o riproduzioni ulteriori.
- Copia: ciascuna riproduzione dell'originale ai sensi di questa licenza.
- Autore dell'opera originale: è la persona che ha creato l'opera all'origine della ramificazione delle modifiche. Attraverso questa licenza, l'autore determina le condizioni nelle quali si possono apportare le modifiche.
- Collaboratore: ciascuna persona che contribuisce alla creazione dell'opera. E' l'autore di un'opera originale risultante dalla modifica di una copia dell'opera originaria o dall'ulteriore modifica di un'opera derivata.

1. OGGETTO

Questa licenza ha per oggetto di definire le condizioni secondo le quali potete usufruire liberamente di quest'opera.

2. ESTENSIONE DELL'USO

Quest'opera è sottoposta al diritto d'autore e l'autore con questa licenza vi indica quali sono le vostre libertà per copiarla, diffonderla e modificarla.

2.1. LIBERTÀ DI COPIARE (O DI RIPRODURRE)

Avete la libertà di copiare quest'opera per uso personale, per i vostri amici o altre persone usando una qualsiasi tecnica.

2.2. LIBERTÀ DI DIFFONDERE, INTERPRETARE (O DI RAPPRESENTARE)

Potete liberamente diffondere le copie di queste opere, modificate o no, qualunque sia il supporto, il luogo, a titolo oneroso o gratuito, se rispettate le seguenti condizioni:
- allegare alle copie questa licenza nella sua integrità, o indicare precisamente dove si può trovare la licenza;
- indicare al destinatario il nome dell'autore degli originali;
- indicare al destinatario dove potrà avere accesso agli originali (originari e/o derivati).

L'autore dell'originale potrà, se lo desidera, autorizzarvi a diffondere l'originale con le stesse condizioni delle copie.

2.3. LIBERTÀ DI MODIFICARE

Avete la libertà di modificare le copie degli originali (originari e/o derivati), siano esse parziali o no, rispettando le condizioni previste dall'Art. 2.2, in caso di diffusione (o rappresentazione) della copia modificata. L'autore dell'originale potrà, se lo desidera, autorizzarvi a modificare l'originale alle stesse condizioni delle copie.

3. INCORPORAZIONE DELL'OPERA

Tutti gli elementi di quest'opera devono rimanere liberi, poiché non vi è permesso di integrare gli originali in un'altra opera che non sarebbe sottoposta a questa licenza.

4. I VOSTRI DIRITTI D'AUTORE

Questa licenza non ha per oggetto di negare i vostri diritti d'autore sul vostro contributo.
Scegliendo di contribuire all'evoluzione di quest'opera dovete solamente accettare di offrire agli altri sul vostro contributo gli stessi diritti garantiti a voi da questa licenza.

5. DURATA DELLA LICENZA

Questa licenza prende effetto dalla vostra accettazione delle sue disposizioni. Il fatto di copiare, diffondere o modificare l'opera costituisce una tacita accettazione. Questa licenza rimane in vigore fino a che i diritti d'autore permangono sull'opera. Se non rispettate i termini di questa licenza, perdete automaticamente i diritti che vi conferisce.
Se il regime giuridico al quale siete sottomessi non vi permette di rispettare i termini di questa licenza, non potete usufruire dei diritti che essa conferisce.

6. LE DIFFERENTI VERSIONI DELLA LICENZA

Questa licenza potrà essere modificata periodicamente in vista di un suo miglioramento da parte dei suoi autori (i promotori del movimento 'copyleft attitude') sottoforma di nuove versioni numerate.
Voi avrete sempre la scelta di accettare le previsioni contenute nella versione sotto la quale vi è stata comunicata la copia oppure usare le previsioni di una delle successive versioni.

7. SUB-LICENZE

Le sub-licenze non sono autorizzate dalla presente licenza. Chi desidera beneficiare delle libertà che essa conferisce, sarà legato direttamente all'autore dell'opera originale.

8. LA LEGGE APPLICABILE AL CONTRATTO

Questa licenza è soggetta al diritto francese.

L'AUTORE

Simone Aliprandi nasce a Lodi nel 1979. Dopo aver frequentato il liceo classico, si iscrive alla Facoltà di Giurisprudenza di Pavia dove nel 2003 ottiene la laurea a pieni voti con una tesi in Diritto Industriale e specificamente sul Diritto d'autore e il mondo opensource.
Nell'autunno 2004 si iscrive al registro dei Praticanti avvocati e nel contempo si iscrive al corso di laurea specialistica in Scienze della pubblica amministrazione sempre presso l'Università di Pavia.
Fin dai tempi del liceo si interessa di materie giornalistiche e comunicazione, collaborando in vari progetti editoriali e organizzando eventi d'intrattenimento e di approfondimento culturale.
Nell'2002 fonda l'associazione culturale "CreAttiva - gruppo di attivismo creativo" di cui è tuttora presidente e con la quale pubblica lavori di vario tipo ed organizza corsi di formazione.
Si tiene costantemente in contatto con varie realtà del mondo opensource, svolgendo attività di consulenza per associazioni e piccole imprese ed è l'ideatore responsabile del sito www.copyleft-italia.it, interamente dedicato al fenomeno copyleft come nuovo modello di gestione dei diritti di proprietà intellettuale.
Questo saggio rappresenta la sua prima pubblicazione di carattere scientifico.

Maggiori informazioni e contatti sul suo sito personale:
www.copyleft-italia.it/ali

RINGRAZIAMENTI

I miei ringraziamenti più sinceri vanno: al prof. Luigi Carlo Ubertazzi dato che, se non fosse stato per il suo intuito nell'affidarmi quel tipo tesi, probabilmente non mi sarei mai accostato così profondamente al mondo opensource; al dott. Giuseppe Sanseverino che è stato insostituibile consigliere durante il lavoro di stesura della tesi e sincero amico anche al di là degli impegni accademici; a tutto lo staff di ricercatori di diritto industriale dell'Università di Pavia con i quali ho passato dei mesi molto costruttivi durante la mia attività di tutorato e di collaborazione post-lauream; tutti i docenti e ricercatori che in quest'ultimo anno mi hanno in qualche modo dato consigli e incoraggiamenti per la pubblicazione di questo saggio: la dott.ssa Giovanna Sissa, il prof. Marco Ricolfi, il prof. Emilio Gerelli, il prof. Giampaolo Azzoni, l'ing. Bruno Muraca, il prof. Gianvito Giannelli; ai responsabili dell'associazione OpenLabs (in particolare Fab e Fabiux) grazie ai quali ho potuto - per così dire - disporre sempre di un ponte privilegiato con la comunità opensource; a Giovanni Franza e gli altri responsabili di AICA poiché è grazie alla fiducia che hanno voluto subito riporre nel progetto che ora è possibile toccare con mano questo libro; agli amici di PrimaOra per avermi consentito di gestire con ampia libertà il progetto; a Emanuela Mantovani per il prezioso lavoro di correzione bozze.

Infine i miei ringraziamenti personali ai miei genitori per non aver mai intralciato i miei progetti, nemmeno indirettamente; a Veronica per avermi supportato/sopportato nel periodo della tesi; ai miei amici e colleghi di iniziative culturali; a Dio.